SHINY

MAGAZINE

GIUGNO 2015
NUMERO 1

THE WITCHER 3

Nel fantastico mondo del PC Master Race e dei consolari irriducibili, ogni gioco e suo trailer viene analizzato nei minimi dettagli...

MAD MAX

Mad Max: Fury Road è un raro miracolo. È un film d'azione pura che ha tantissimo da dire, personaggi ricchi, un mondo enorme...

THE PRODIGY

Liam Howlett ci ha sempre abituato piuttosto bene in passato, anche se continua ad avere il fiato corto...

Francesco Codolo

SHINY MAGAZINE

PROGETTO EDITORIALE:
Luca Tenneriello, Francesco Annunziata

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Luca Tenneriello

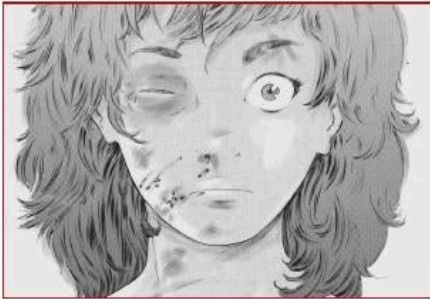
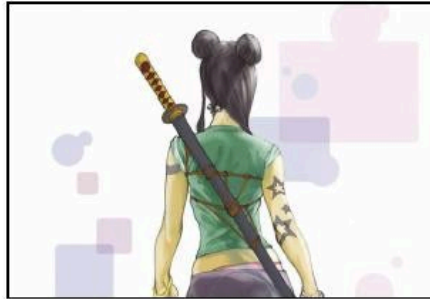
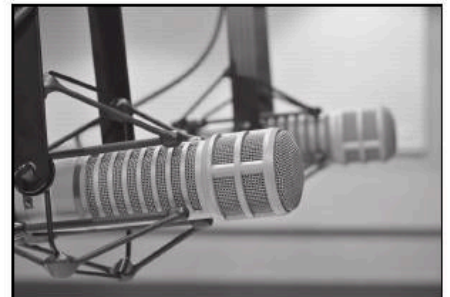
REDAZIONE:
Luca Tenneriello, Francesco Annunziata
Francesco Codolo, Stefano Cingolani
Nicolas Barbarisi, Roshni Javiad
Cristina Bonci, Chiara Riccitelli

SITO WEB:
www.shinymagazine.com

CONTATTI:
info@shinymagazine.com

COPERTINA:
Francesco Codolo

Shiny Magazine non è una testata giornalistica, in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità. Pertanto, non può essere considerata un prodotto editoriale ai sensi della Legge 62 del 7/3/2001.

L'utilizzo delle **immagini** segue le norme del ***fair use***. Per qualsiasi problema vi preghiamo di contattarci.

Wii U

SHINY

Pensate per un attimo al gioco dei **Lego**. Se avessimo tanti mattoncini ma di una sola forma, dimensione e colore, potremmo certamente costruire qualcosa di enorme; tuttavia la nostra capacità di espressione sarebbe costretta in una camicia di forza. Disponendo invece di tasselli assai variegati, le nostre idee si scontrerebbero con un unico limite realizzativo: la nostra **creatività**. Questa, infatti, non è altro che la capacità di acquisire, collegare e combinare elementi di natura e forma diversa.

Immaginate ora di sostituire il gioco dei Lego con la **cultura**, ed i suoi mattoncini con **attività ed esperienze culturali.** Anche in questo caso, la qualità delle nostre idee sarebbe in stretta relazione con la nostra creatività e quindi, con la varietà delle attività ed esperienze culturali rispettivamente svolte e vissute.
La relazione tra la qualità delle proprie idee e la creatività di cui si dispone, affonda le sue radici in un concetto di cultura allo stesso tempo **innovativo** ed **inclusivo**.

La **cultura**, infatti, non è una forma di intrattenimento per pochi; non è un territorio dominato da un'élite; non è un vestito che indossiamo per mostrare al mondo quanto siamo *smart*; non è un diploma o un certificato grazie al quale le persone possano intuire quanti e quali musei abbiamo visitato o quanti e quali libri abbiamo letto; e soprattutto, non è un piedistallo dal quale snobbare gli altri. Troppo spesso assistiamo a questo uso improprio della **cultura**.
La **cultura** è quell'insieme di espressioni di eccellenza dell'intelletto umano, considerate collettivamente e poste tutte sullo stesso piano. Vale a dire che non hanno più ragione di esistere distinzioni tra **cultura** di serie A e B. Le scelte culturali devono essere pilotate esclusivamente dalla nostra curiosità interdisciplinare e non da retrograde classificazioni e contrapposizioni tra (come dicono gli anglosassoni) *highbrow* e *lowbrow culture*.

Riassumendo il tutto con una espressione, potremmo dire che **la cultura non è fine a se stessa, ma è una fonte inesauribile di opportunità ed esperienze che la nostra creatività può combinare e ricombinare per ricavarne idee di qualità**.

MAGAZINE

Shiny Magazine è un progetto che recepisce ed applica in chiave innovativa questa virtuosa relazione tra cultura, creatività e qualità delle idee.

Shiny Magazine è la rivista **di tutti** e **per tutti** che conferisce luce e brillantezza ai contenuti attraverso la tecnologia e la multimedialità.

Shiny Magazine affronta argomenti che, alla stessa stregua dei mattoncini Lego dalle mille forme, dimensioni e colori, abbracciano la tecnologia, l'arte, la letteratura, il cinema, la musica, la scienza, la storia, lo sport, la politica e molto altro ancora.
Tutto è ammesso, a patto che le storie raccontate ed i contributi raccolti siano dotati di quella energia capace di arricchire ed ispirare il lettore.

Shiny Magazine è un'idea che fa tesoro della preziosa esperienza maturata con gli amici di **Players** (***www.playersmagazine.it***): un gruppo affiatato di appassionati di videogames che, proprio in virtù della multidisciplinarità che caratterizza quel mondo, ha dato vita ad un progetto culturale di ampio respiro.

Shiny Magazine è la naturale estensione di altre idee e progetti che con i compagni di viaggio di **Winitiative** (***www.winitiative.com***) stiamo già sviluppando. A partire, per esempio, dalla nostra **scuola** di formazione in India (***www.changeinstitutes.com***) che vorremmo replicare in tutti i paesi emergenti.

Shiny Magazine è un progetto che nasce in **Italia** e parla italiano ma ha l'ambizione di andare ben oltre. Vorremmo che l'Italia fosse in questa fase un laboratorio che, numero dopo numero (senza scadenze troppo vincolanti o stringenti), sperimenti soluzioni innovative al servizio di una evoluta **user experience**.

Shiny Magazine è infine il luogo in cui le **TUE** idee ed i **TUOI** contributi si illuminano grazie alla cura dei dettagli, alla passione per la tecnologia e alla forza creativa della nostra redazione.

Buon divertimento!

Luca Tenneriello
Shiny Magazine Editor in Chief

CINEMA

un film di ***George Miller***

con ***Tom Hardy****,* ***Charlize Theron****,* ***Nicholas Hoult****,* ***Hugh Keays-Byrne***

Settant'anni. Ma ci pensi? Te lo immagini come sarai a settant'anni? Io non ci riesco proprio. Oddio, volendo ci riesco anche, ma preferisco evitare, perché non è una gran bell'immagine, considerando come sto messo a trentasette. Ma **George Miller**? Eh... **George Miller**, a settant'anni, è tornato a fare quello che sa fare meglio, quello che non faceva da trent'anni, in un contesto produttivo moderno che, sulla carta, sarebbe perfino peggio di quello in cui trent'anni fa lo fece nella maniera meno riuscita. E che ha fatto? Ha fatto il cazzo che voleva. Ha preso a schiaffi tutti. Tutti. Tutti quanti. Nessuno escluso. Ha tirato fuori un film che è esattamente quel che sono stati, in maniere diverse e in epoche diverse, gli altri tre. Ha tracciato un nuovo spartiacque, ha spazzato via tutto quanto, ha spiegato a 'sti quattro sbarbatelli cosa significhi fare, oggi, cinema d'azione, di movimento, capace di raccontarsi per immagini e dedicare due ore a spaccare tutto senza per questo credere che serva solo quello, anzi, riuscendo a metterci dentro tantissimo altro. A settant'anni. È tornato sul luogo del delitto, su quel che aveva creato, gettandosi in un'impresa che ha fatto incespicare anche gente (in teoria) più blasonata di lui. Là dove Ridley Scott, Steven Spielberg e George Lucas hanno raccolto pernacchie, George Miller ha fatto esattamente quel che fa Max Rockatansky in quella lunga inquadratura iniziale: si è fatto una gran bella pisciata, in faccia a tutti. Tutti. **Mad Max: Fury Road** è un film pazzesco. Pazzesco. Pazzesco. Ne avete già letto fin troppo, ne avete già visto fin troppo,

chiudete tutto, circolare, non c'è niente da vedere, correte al cinema e sparatevi nel Valhalla.

Madonna. Solo a ricordare quella musica, a farmi riempire la capoccia dalle immagini che accompagna, ho perso il fiato. La pelle d'oca. Le lacrime agli occhi. OK. Calma. Respira. Proviamoci. **Mad Max: Fury Road**. Dunque. Che roba è? È un seguito ma non seguito, recupera il personaggio ma cambia l'attore, ripesca le premesse e la mitologia di fondo ma aggiorna e reinventa tutto sparando a mille in ogni direzione, getta lì accenni e piccoli omaggi ma, come da tradizione della serie, se ne frega della continuity ferrea.

È quel che dovrebbe essere un reboot, un remake, un seguito, (quel che vi pare) con due palle così, a trent'anni di distanza. È un'idea, innanzitutto di cinema e solo in secondo luogo dal punto di vista narrativo, che George Miller ha per la terza volta ripreso e trascinato a forza in un'epoca diversa, spiegando che il punto non sta nel copiare e nel riciclare, ma nell'avere qualcosa da dire, nel sapere come farlo e nell'essere in grado di interpretare linguaggio e forme del mondo che ti circonda.

È un capolavoro, è il film dell'anno, è il film d'azione del decennio, È UN FOTTUTO DISASTRO DI MACCHINE SABBIA SANGUE CUORE AMORE PASSIONE LATTE CHROMO BENZINA

VESCICHE PUS PROIETTILI PLACENTA ACQUA ERBA VALHALLA... CHE CAZZO MI STATE LEGGENDO A FARE ANDATE AL CINEMA!!!

Dicevo. Il nuovo **Max Rockatansky** è una perfetta reinterpretazione del personaggio originale, un uomo distrutto, fatto a pezzi dalle colpe che si porta nel cuore, che non riesce a scendere a patti con le morti incontrate lungo la propria strada, che si esprime con lo sguardo timido, ruvido, un po' schizzato, i grugniti e la folle voce di **Tom Hardy**. Ha l'animo corroso da chi non c'è più e il film te lo spiega con due battute e quattro immagini, gettandoti in braccio al solito, disperato uomo che sopravvive in un mondo distrutto, arrangiandosi come può, ficcandosi nei guai mentre cerca di cavarsela e finendo, ancora una volta, per ritrovare il suo spirito nell'impresa eroica, nell'altruismo che in questo mondo distrutto non dovrebbe avere più spazio. E il **mondo**. Mamma mia. La cosa fantastica di George Miller, del George Miller di **Mad Max**, è e rimane sempre quella. La fantasia, la follia, l'aprire al massimo e inventarsi tutto l'inventabile, creando un mondo futuro distrutto, insensato, che ti racconta con una quantità devastante di piccoli dettagli e idee fenomenali. È la quarta volta che ci porta nel suo futuro apocalittico, è la quarta volta che lo fa in maniera perfetta, come nessun altro è in grado di fare, adattandolo perfettamente ai tempi in cui si trova. Mamma mia. Mamma mia.

Il futuro di George Miller è un futuro che compie un ulteriore passo avanti per farne quattro indietro, che parla di un domani straziante per raccontare l'oggi. È il regno di pochi eletti che governano le masse rincoglionendole con false speranze di morte e resurrezione, in cui tutti sono schiavi, carne da macello, guerrieri pronti a morire per un'illusione, quando non addirittura oggetti. Legioni di persone condannate a morte dalle radiazioni, che quando trovano qualcuno talmente sfortunato da essere sano e donatore universale, lo trasformano in una pratica flebo da portarsi dietro alla bisogna. Donne ridotte a oggetti, forni in cui piazzare eredi, mucche da latte, schiave senza alcuna speranza. È il trionfo estremizzato dell'umanità peggiore, ribollente in un disgustoso pentolone di miseria, povertà e sfruttamento. Ed è da questo mondo che scoppia la ribellione delle donne, dell'imperatrice Furiosa (una **Charlize Theron** brava e intensa come forse mai in carriera) e delle sue incredibili spose, di un gruppo di protagoniste femminili che riescono ad essere allo stesso tempo splendide principesse da salvare e inarrestabili guerriere col bazooka fra i denti.

Mad Max: Fury Road è uno sputo in faccia all'approccio semplicistico del blockbuster moderno, è un film che nasce per mostrare due ore di macchine che si schiantano (è cosa nota che sia partito tutto da degli storyboard, attorno ai quali si è scritta una sceneggiatura), ma che si rifiuta di limitarsi a quello.

Miller ha tanto da raccontare e lo fa nella maniera migliore possibile, dicendo tantissimo con due pennellate, quattro sguardi, tre dialoghi asciutti e dell'azione calibrata come solo un maestro sa fare. Insomma, **Mad Max: Fury Road** è un raro miracolo. È un film d'azione pura che ha tantissimo da dire, dei personaggi ricchi, un mondo enorme e splendidamente raccontato, perfino dei messaggi tosti, ma riesce a fare tutto questo senza vergognarsi per un secondo di essere anche e soprattutto il film con le macchine CHE SI DISTRUGGONO FORTISSIMO.

Per la prima volta nella serie Miller sfora dai suoi canonici cento minuti e raggiunge quota centoventi, ma porca miseria se non te ne fa pesare un secondo. **Mad Max: Fury Road** è una brutale, devastante, assurda corsa dall'inizio alla fine. Ogni tanto si ferma per tirare il fiato, far benzina e raccontare un paio di cose, ma poi riparte più fortissimissimo che mai e anche mentre è lì che ti seppellisce di cappottamenti, smitragliate, sgasate, esplosioni e gente che muore male, continua a raccontarti cose e a immergersi nella sua poetica del petrolio. È qualcosa di incredibile, è uno spettacolo pazzesco, messo in scena con

la brutale forza della fisicità di una volta, fra stuntman che volano in ogni dove, auto che esplodono e un utilizzo sano del computer, per aggiungere quel qualcosa che davvero serve. È poesia action dei tempi che furono, è commovente.

Il nuovo film di **George Miller** è un tripudio visivo senza fine, potentissimo, originale e strabordante di idee in ogni fotogramma, grazie anche alla fotografia insensata di **John Seale**, che ha abbandonato apposta la meritata pensione per tornare a lavorare qui. Rendiamoci conto: un regista settantenne che non dirigeva film d'azione da trent'anni e un direttore della fotografia settantatreenne che era in pensione da cinque anni ci hanno regalato questa cosa pazzesca. Pazzesca. Pazzesca! E che azione. Madonna del Carmine. Inseguimenti, scazzottate, sparatorie, corse a mille, urla disperate, morti, resurrezioni, capovolgimenti, tutto organizzato e coreografato con un senso dello spazio, delle dimensioni, dei tempi, che ride in faccia al parkinson e al montaggio da Sbirulino a cui ci siamo abituati. Guardi il primo inseguimento, sei sconvolto, ti rendi conto di aver appena visto una roba grossissima che sarebbe l'invidia di qualunque altro film e a quel punto ti allacci la cintura, perché il vero viaggio deve ancora cominciare.

Ed è tutto gestito con un senso del ritmo che ha dell'incredibile, con una padronanza devastante nel sapere quando accelerare e quando rallentare, dove mettere questo e dove infilare quell'altro, senza contare la pazzesca fantasia, il turbine di idee, le immagini, le gag, i continui ribaltamenti, l'azione mai ripetitiva, il fantastico e sorprendente **Nux** di **Nicholas Hoult**, le trovate estetiche... aaaaaaargh mi sto ingarbugliando, non ce la faccio più. Basta. Basta. Ha qualcosa che non va, **Mad Max: Fury Road**? Mah, se proprio devo, posso dire che forse la prima parte di inseguimento dura lievemente troppo senza essersi guadagnato il diritto di farlo, perché ancora non è stata presentata chiaramente la posta in palio. Ma è il pelo nell'uovo e comunque, subito dopo, c'è il fenomenale incontro fra Max e le sue compagne di viaggio. E da lì è tutta in discesa. Tutta. Ci si getta di testa nella tempesta di sabbia ed è finita. Finita. Fi-ni-ta. Dita affondate nelle gambe, sudore, bocca spalancata, palpitazioni, orgia visiva, emozioni forti, trasporto emotivo, gioia. **Mad Max: Fury Road è la fine del mondo.** È uno schiaffo brutale e un dito puntato verso il futuro. È la quarta volta che George Miller racconta le stesse cose in maniera completamente diversa e guardando tutti dall'alto verso il basso.

Andrea Maderna
giopep.blogspot.it

SE UN PAZZO PER STRADA

"Il pazzo che urla per strada e ferma la folla non accumula soldi, ma fategli aprire un canale YouTube per fare la stessa cosa davanti a una webcam e otterrete una star dei nostri tempi."

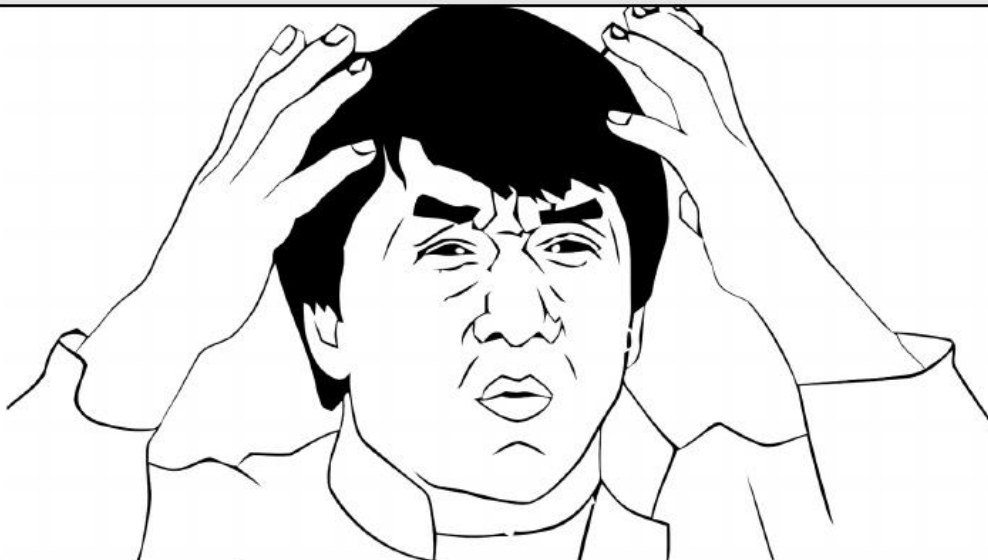
INTERNET

Se un uomo, magari **pazzo**, si ferma per strada e inizia a urlare a squarcia gola, è normale che tutti quelli che gli passano accanto si fermino a loro volta per guardarlo. I motivi per cui si diventa spettatori possono essere molteplici, ma sono generalmente legati alla rottura del flusso della normalità, spezzata da ciò che si percepisce come "spettacolare". Ci si trova di fronte a un evento capace di proiettarci fuori dal quotidiano, anche se per breve tempo e in modo limitato. Lo spettacolo è un "rumore" che supera in intensità quello del vociare della folla, rumore che va modulato per non essere semplicemente espressione di una stupidità macchiettistica producibile da chiunque. Un uomo che urla attira l'attenzione, ma rimane un uomo che urla. Nessuno gli attribuisce particolari qualità. Regola vuole che per brevi minuti lo si commenti, se ne parli e lo si additi in qualche modo. Ma rientrando nel flusso del quotidiano si tende a togliere valore a uno spettacolo simile, derubricandolo tra gli aneddoti da raccontare agli amici nel caso in cui se ne presenti l'occasione.

Il pazzo che urla per strada e ferma la folla non accumula soldi, ma fategli aprire un canale YouTube per fare la stessa cosa davanti a una webcam e otterrete una star dei nostri tempi.

Il motivo per cui l'idiozia è tanto acclamata dai contemporanei ha una natura molteplice. La più rilevante è di natura **economica**. La verità è che sono pochissimi quelli che cliccano su video idioti dandogli un valore. Li si apre con la stessa solennità con cui ci si grattano gli occhi appena svegliati. Spesso, all'aumentare del successo di personaggi simili, gli stessi spettatori manifestano immenso disprezzo nei loro confronti. Poi con il successo vero arrivano i **fan**, che in quanto tali sono utili idioti al sistema che li nutre e tendono sempre a porsi in posizione adorante a prescindere dai contenuti, ma questa è un'altra storia. Il problema è che per come è configurato attualmente internet, in cui le uniche merci rilevanti sono i dati e le visualizzazioni, il disprezzo o l'adorazione hanno lo stesso identico valore: **zero**. Chi esprime un parere negativo per qualcosa ha la stessa rilevanza di chi ne esprime uno positivo: nessuna. Il contenuto di un commento ha valore zero. Anzi, ha valore uno, ma non per il commento in sé, che può contenere osservazioni interessanti, quanto singole parole di approvazione o disapprovazione. Il suo valore è quello che va a sommarsi nel conteggio dei commenti, oltre che delle visualizzazioni. Il condividere un video per disprezzarlo pubblicamente o per apprezzarlo ha lo stesso identico risultato, perché quel video produce valore, quindi soldi, grazie alla sua diffusione, non per i suoi contenuti. Più un contenuto fa numeri alti, più sarà vendibile alla pubblicità. È chiaro che in un **modello economico** del genere l'urlo diventi più rilevante di, per fare un esempio, uno spettacolo teatrale di due ore recitato da attori professionisti, su un testo di grande qualità.

L'idiozia puntella il navigare quotidiano delle persone sulla rete, che non fanno altro che saltellare da un urlatore all'altro dedicando a ognuno pochi secondi, giusto il tempo di passare al contenuto idiota successivo. Ovviamente non si parla solo di video, ma anche di immagini con sopra scritte battute fulminanti, *meme*, aforismi un tanto al chilo, gattini e così via. Il singolo contenuto non ha alcun valore. Una poesia di **Keats** è rilevante tanto quanto un ragazzino che ride. Anzi, nel momento in cui il ragazzino che ride è più condiviso della poesia di Keats, con quest'ultima che richiede attenzione per essere letta e tempo e studio per essere compresa e meditata, il ragazzino che ride diventa addirittura più rilevante e assume una funzione trainante di altri contenuti rispetto all'altra.

Simone Tagliaferri
lafinestrachiusa.blogspot.it

Bloodborne™

"Lingue ardenti di fiamma invisibile imprimono il marchio dell'Inferno sulla mia anima esausta"

Howard Phillips Lovecraft

La Morte. E' Lei che accompagna il personaggio e, indirettamente, il giocatore durante tutta l'esperienza di gioco. Si cela in ogni anfratto e si manifesta sotto forma di boss mostruosi che sembrano provenire direttamente da una delle storie di H.P. Lovecraft: nemici grossi, cattivi e corrotti fino al midollo ma anche piccoli, che attaccano in orde mortali.

Per chi non conoscesse il titolo, **Bloodborne** è il seguito spirituale di **Demon's Souls**, **Dark Souls**, **Dark Souls II**, ma anche l'inizio di un nuovo filone narrativo per la casa nipponica **From Software** e il suo ideatore **Hidetaka Miyazaki**, al lavoro in passato su Demon's Souls e il primo capitolo dei Dark.

Il gioco è un **Action RPG in terza persona** di stampo europeo (per capirci, più **Skyrim** che non **Final Fantasy**) elaborato in stile gotico, ambientato in un'epoca verosimilmente vittoriana, in un mondo pervaso da una malattia che rende gli abitanti violenti e privi di senno. Il giocatore impersona ***Il Cacciatore***, un killer di demoni senza nome il cui compitò è quello di trovare la cura alla malattia districandosi in un mondo corrotto, pieno di belve demoniache e con pochi abitanti ancora sani di mente, ma non per forza amichevoli nei suoi confronti.

Chi conosce i titoli precedenti a **Bloodborne** saprà benissimo come comincia ogni capitolo: una prova di forza dove la Morte *(scriviamola in maiuscolo, è come se fosse una protagonista del gioco)* è spesso e volentieri inevitabile. Questo succede perché iniziamo l'avventura senza armi e, dopo un rapido tutorial, veniamo messi di fronte ad una belva nettamente più forte di noi che ci ammazzerà senza troppi problemi, facendoci rinascere nel Sogno del Cacciatore.

Il Sogno del Cacciatore è praticamente il nostro Hub centrale che servirà a raggiungere tutte le Lanterne, luoghi di riposo sparsi nel mondo di gioco, attraverso un teletrasporto e dove potremo incanalare gli Echi del Sangue strappati alle nostre prede, migliorare le nostre armi attraverso Pietre e Gemme, ripararle, depositare items, utilizzare le rune e comprare oggetti grazie a Echi del Sangue o Punti Intuizione.

La prima volta dovremo scegliere l'arma che ci accompagnerà durante quasi tutto il gioco.

Echi del Sangue? Rune? Pietre e Gemme? Punti Intuizione? Cosa sono?

Echi del Sangue: fanno parte del bottino che otteniamo quando eliminiamo qualsiasi nemico presente nel mondo di gioco. Possono essere utilizzati come moneta di scambio per comprare oggetti, oppure per riparare/migliorare le nostre armi, ma soprattutto per salire di livello. Attraverso un NPC situato nel Sogno del Cacciatore potremo comprare punti per far salire Vitalità, Forza, Abilità (ecc.) in cambio di Echi del Sangue. Quando si perisce questi si perdono, ci si ritrova all'ultima Lanterna accesa e per recuperarli bisogna tornare nel punto in cui si è morti. Lì troveremo i nostri Echi in una pozza di sangue oppure dentro i nemici che nel frattempo li hanno rubati e che avranno gli occhi brillanti a testimonianza del furto. Nel malaugurato caso si muoia un'altra volta prima di aver recuperato gli Echi, questi saranno persi per sempre.

Rune: sono particolari pietre che ci permettono di avere dei bonus permanenti sul personaggio.

Pietre: servono per migliorare le armi, aumentandone l'attacco e la resistenza generale.

Gemme: servono a conferire dei bonus permanenti sulle armi, ad esempio "fuoco" o "fulmine".

Punti Intuizione: consentono di chiamare un altro giocatore per farsi aiutare in alcune fasi del gioco (hai detto Boss per caso?) oppure di invadere i mondi altrui e duellare in PvP.

Avremo bisogno di due oggetti in più per fare ciò. Nel Sogno possono inoltre essere usati per comprare particolari oggetti.

Come scritto in precedenza, dal nostro Hub potremo raggiungere tutte le lanterne che abbiamo precedentemente acceso e quindi, la prima volta, verremo ricatapultati poco prima della belva che ci ha gentilmente assassinato. Questa volta, grazie all'arma selezionata, potremo ricambiare il favore. È da qui che ha inizio l'avventura vera e propria con il Cacciatore.

Da menzionare sono i simpatici scheletrini che compariranno con un papiro ogni volta che passeremo su un cumuletto di cenere con una nebbiolina: sul papiro ci saranno scritti dei messaggi lasciati da altri giocatori in tutto il

mondo che potranno aiutarci, farci fare due risate o... ingannarci, ad esempio con il classico *"tesoro più avanti"* quando invece c'è uno strapiombo pronto ad accoglierci...

In **Bloodborne** è possibile inoltre trovare oggetti utili ed accumulare esperienza ed echi del sangue nei **Dungeon del Calice**. Si tratta di labirinti procedurali (generati casualmente, quindi sempre diversi) che possiamo creare ai piedi degli altari nel Sogno del Cacciatore. Ne esistono quattro tipi, caratterizzati da altrettante ambientazioni. Ogni dungeon si articola su cinque livelli di profondità e al suo interno si trovano sia boss già affrontati nella campagna principale che inediti.

Ma passiamo ora ad elencare i pro ed contro più tecnici:

PRO:

Mondo di gioco: l'universo di Bloodborne, salvo alcune aree particolari, è completamente ed ingegnosamente collegato. Partendo da una zona è possibile, attraverso scorciatoie e passaggi segreti, arrivare velocemente da tutt'altra parte: morire capiterà spesso e rifarsi ogni volta il percorso senza possibilità di accorciare il cammino sarebbe stato molto frustrante!

Architettura e Panorami: il design dei palazzi e delle aree del gioco è splendido! Ogni volta che si arriva in una nuova area, ci vengono regalati paesaggi che lasciano a bocca aperta, tremendamente romantici, accattivanti, decadenti; alcuni estremamente solari, altri bui, claustrofobici e paurosi.

Boss e nemici: sono il frutto di una creatività fervida e allo stesso tempo malata. Spettacolari nelle loro *intro*, i Boss sono molto più curati rispetto a quelli dei capitoli precedenti. Menzione d'onore anche ai nemici che troveremo lungo la nostra strada: stavolta sono decisamente più intelligenti e ci affrontano con attacchi e combo multiple che costringono a tenere sempre alta la guardia.

Armi modulabili: ogni arma è fornita di due possibili configurazioni, una leggera che consente al Cacciatore di sferrare attacchi veloci ed una pesante per colpi più massicci e dannosi, ma anche più lenti. Ad esempio l'Ascia Dentata avrà una configurazione leggera in stile mannaia ed una pesante che si attiverà allungandole il manico ed impugnandola con entrambe le mani.

CONTRO:

Grafica: se i panorami e i paesaggi, da lontano, sono incredibilmente affascinanti, belli ed accattivanti, rimane il fatto che, come nei capitoli precedenti, la cura per i dettagli delle texture più vicine al nostro personaggio lascia un po' a desiderare...

Personalmente, da giocatore e conoscitore dei prodotti di From Software non me ne stupisco più di tanto, ci sono abituato e quello che conta davvero per me è soprattutto l'esperienza di gioco, ma con una macchina potente come la **PlayStation 4** ci si aspettava decisamente qualcosa di più dal team di sviluppo.

Cali di frame rate: l'imbarazzo! Quando ci sono esplosioni e fuoco il gioco inizia a perdere colpi e a subire cali di frame rate inaccettabili. Se sulla qualità di alcune texture è possibile soprassedere, questi rallentamenti NON devono verificarsi nel 2015, dopo anni di sviluppo a disposizione e con, ancora una volta, una macchina potente come **PlayStation 4** a far girare il tutto.

Muri invisibili: anche questo, per chi è avvezzo ai giochi di From Software, non è un grosso problema, anzi è piuttosto noto. Quando ci si posiziona dietro agli angoli di un edificio, ci si ripara dietro ad una colonna o ad un mobile, l'avversario riesce comunque a colpirci, e noi a fare altrettanto con lui. Per certi versi è un piccolo bug che in alcuni frangenti può essere utile ed aiutare il giocatore. Probabilmente è per questo che non è mai stato (volutamente) risolto dalla casa madre. D'altro canto però diventa presto molto fastidioso in quanto non ci si sente mai davvero al sicuro dietro ad un riparo e non è decisamente normale che una spada riesca ad attraversare un muro...

Colpi invisibili: e per l'ennesiva volta un difetto storico della serie si ripresenta inesorabile. A volte i boss ed i nemici standard ci colpiscono anche quando siamo riusciti a schivare o siamo già sufficientemente lontani, al di fuori della portata dell'attacco.

Poche armi e poche armature: incredibilmente, entrambe sono stavolta troppo scarse. É andata persa quella immensa varietà e possibilità di scelta dei capitoli precendenti.

Multiplayer Cooperativo: l'ho trovato poco performante rispetto ai precedenti

capitoli. Prima era sufficiente posizionarsi sopra ad una scritta lasciata da un altro player, premere il tasto d'invio (X o A) e subito veniva evocato in nostro aiuto il fantasma del giocatore.

Spesso invece in **Bloodborne** mi è capitato di sprecare inutilmente i Punti Intuizione senza riuscire ad evocare anima viva... e intanto i miei Punti diminuivano... È vero, l'evocazione avviene se nell'area dove ci si trova in quel momento sono presenti giocatori di tutto il mondo al nostro stesso livello (oppure entro un certo intervallo), ma non ci credo, viste le vendite di Bloodborne, che in alcune aree nonostante i 20 Punti spesi e le ore sprecate ad aspettare non si facesse vivo nessuno. Era molto più intuitivo e performante il vecchio metodo.

Caricamenti: dopo ogni morte e dopo ogni teletrasporto le attese erano veramente troppo lunghe. Ho scritto "erano" perché questo è un problema che è stato risolto con una patch dopo qualche settimana dal rilascio del gioco. Avendoli però sperimentati in prima persona, ho voluto menzionarli, e vi dò un consiglio: prima di giocare eseguite subito tutti gli aggiornamenti, così questi interminabili caricamenti non vi tedieranno.

Tirando le somme, nonostante i difetti precedentemente elencati, **Bloodborne** è un gioco davvero soddisfacente. Secondo chi scrive si tratta del gioco in

esclusiva meglio realizzato, a livello di gameplay, per **Sony PlayStation 4**, per quanto i titoli esclusivi sul mercato siano ancora davvero troppo pochi (non che **Xbox One** sia messo meglio...).

Sicuramente, data la sua elevata difficoltà, **Bloodborne** non è un titolo consigliabile alla leggera a tutti; questa volta però **From Software** e **Hidetaka Miyazaki** sono riusciti nella non facile impresa di donare al gioco un taglio decisamente più action rispetto ai predecessori, il che lo rende nettamente più appetibile e digeribile da chiunque.

Ma non fatevi troppe illusioni!

Nonostante ciò, se decidete di affrontare la sfida, preparatevi psicologicamente a ripetere innumerevoli volte alcuni frangenti di gioco, a sentirvi frustrati ed impotenti davanti alla ferocia ed infallibilità di alcuni boss e a scagliare lontano il joypad dopo l'ennesimo *game over*.

Ma vi faccio una promessa. Ogni volta che riuscirete a sconfiggerne uno vi sentirete i padroni del mondo di **Yharnam**, pronti a continuare l'avventura, a menar fendenti a dritta e a manca prima del prossimo fatale ed inesorabile incontro con la Morte. Che sì, capiterà molto presto, purtroppo per voi!

Voto Personale: 8/10

Nicolas Barbarisi

THE FALL

Ambientato in quel posticino tranquillo e rassicurante che dev'essere **Belfast** nei suoi giorni migliori, **The Fall** racconta le vicende di una "superintendent" della polizia inglese che viene spedita in Irlanda del Nord per aiutare nelle indagini su un omicidio e si rende conto abbastanza in fretta che la cosa è più grossa di quel che si aspettava. A interpretarla c'è **Gillian Anderson**, che per tanti anni ha fatto forse un po' fatica a scrollarsi di dosso il ruolo di **Scully** ma qui trova un personaggio dalla forza pazzesca, scritto a meraviglia, carismatico e su cui si poggia sostanzialmente l'intera serie.

La sua **Stella Gibson** non è una poliziotta forte da barzelletta, una macchietta generatrice casuale di frasi da dura. È una donna forte, di carattere, che si è conquistata il proprio ruolo con le unghie e non cede mai di un passo, non rinuncia alla propria femminilità e, anzi, la vive alla propria maniera senza chiedere nulla, o chiedere scusa, a nessuno.

CACCIA AL SERIAL KILLER

All'altro angolo del ring c'è il **Paul Spector** di **Jamie Dornan**, un bravo ragazzo, padre di famiglia affettuoso, impegnato sul lavoro per aiutare come consulente psichiatrico le donne vittime di abusi.

Una bella persona, insomma: giovane, dal sorriso affabulante e col pettorale guizzante. Che però ha un piccolo problema, una psicosi di poco conto: ogni tanto si fa prendere dal bisogno di accanirsi su una donna. Non una donna qualsiasi, eh, non stermina masse a caso: scova la sua preda, la studia, la segue, impara a conoscerla e poi - tac - la assale e ci fa un po' quel che vuole. Il fascino del personaggio sta anche lì, nella sua semplicità, nel classico *"Sembrava una così brava persona..."* e nel modo in cui, pur essendo preda della propria debolezza, non le sfugge, anzi, la fa propria e la alimenta con tutte le forze.

Poi, certo, non riesco a fare a meno di ridacchiare pensando che hanno preso quello che strangolava le donne in TV

per fargli fare quello che propone alle donne di farsi frustare al cinema e chiedermi se la carriera del povero Dornan sarà per sempre così, un po' come William Shatner è sempre stato Kirk. Speriamo di no, povero.

A ideare e raccontare le vicende di questi due personaggi e di chi ruota loro attorno è **Allan Cubitt**, uomo di televisione con oltre vent'anni di carriera alle spalle e che con **The Fall** ha trovato forse il suo progetto più personale e a lui più caro. Dopo aver scritto per intero la prima serie da cinque puntate, ha deciso che non era abbastanza e si è preso in carico anche il ruolo di regista per le sei puntate della seconda annata. E ha tirato fuori una gran bella serie, splendidamente diretta e fotografata, che porta avanti il proprio racconto con quel placido abbandono tipico di una certa televisione europea e immerge in un'atmosfera talmente pesante, sordida, buia, che dopo ogni puntata hai bisogno di riprenderti guardando una *sitcom* e mangiando un gelato.

The Fall è un ottimo **poliziesco**, intelligente, ricco di spunti, curato nella scrittura dei personaggi e appassionante nello sviluppo delle vicende. C'è qualche aspetto che funziona meno degli altri e tutta la faccenda del marito rabbioso mi pare una maniera un po' forzata di far accadere alcune cose, ma l'intero cast è talmente pieno di ottimi attori che riesce a farti accettare tutto. E poi c'è quel modo così strano di tirare le fila: la **seconda** serie, in maniera non poi tanto dissimile dalla prima, offre una chiusura, ma lascia anche tanto aperto per possibili sviluppi futuri. E per fortuna di recente è stato confermato che ne vedremo una **terza**.
Bene così.

Andrea Maderna
giopep.blogspot.it

THE WITCHER 3

Nel fantastico mondo dei **PC Master Race** e dei **Consolari Irriducibili**, ogni gioco e suo trailer viene analizzato nei minimi dettagli, con i primi tronfi che vorrebbero sfruttato il metallo fino all'ultima goccia, e i secondi beffardi a decantare doti nascoste sull'altare dell'ottimizzazione e fruizione del mezzo migliori.

In seguito ad un'interessante intervista rilasciata dagli sviluppatori di **The Witcher 3: Wild Hunt**, si è riaccesa la **polemica** sul fatto che la demo mostrata due anni or sono avesse un dettaglio e un rendering dell'immagine chiaramente superiori rispetto al prodotto finale arrivato nei negozi, con la causa da additare allo sviluppo su **console**, che ha giocoforza limitato i risultati della versione **PC**, con l'aggravante (tra l'altro) di una minore attenzione rispetto al passato da parte di **CD Project**.

È assolutamente plausibile che lo sviluppo su sistemi meno potenti abbia portato a dover riconsiderare alcuni aspetti tecnici ma, dopo aver letto l'intervista (in realtà anche senza), i concetti da sottolineare sono due, pienamente condivisibili. Ci troviamo in un momento storico videoludico nel quale se non ti affacci anche su console, magari multipiattaforma, non riuscirai mai a rientrare nei costi con un titolo cosiddetto tripla A: **The Witcher 3**

rientra in questa categoria, ed appartiene ad un genere che fa della **longevità** e della **vastità** i suoi punti di forza. In questa maniera gli sviluppatori si assicureranno, si spera, un bel po' di introiti per rientrare nei costi e rimanere protagonisti anche in futuro, regalandoci altri titoli di pari fattura. La demo mostrata due anni fa era inoltre solo una piccola porzione di gioco, decontestualizzata dal resto: gli sviluppatori si sono accorti che non avrebbe girato a dovere una volta inseriti tutti gli elementi, e che tra l'altro non rendeva alla stessa maniera durante il ciclo notturno. Effettivamente **non sapremo mai** quanto lo "sbattimento" si sia fermato sull'altare della chiusura del titolo; quello che rimane però è un gioco che ha ricevuto voti altissimi da chi lo ha recensito e che fino a questo punto sto apprezzando non poco. Visivamente e al di là delle chiacchiere da bar è splendido. Il rendering dell'immagine è morbido e sicuramente uno dei miglior risultati mai raggiunti fino a questo punto, sia su PC, dove lo sto giocando, che su console.

Basterà solamente aspettare qualche *mod*, *patch* o titolo futuro per superare agilmente questo livello, per poi lamentarsi nuovamente.

Antonio Fucito
www.iltanzen.it

ARTISTA

FRANCESCO CODOLO

"Video Girl Ai di M. Katsura fu la mia bomba atomica!"

Grafico di professione e **Fumettista** mancato, disegno nel "sempre meno" tempo libero o alla sera dopo il lavoro.

Mi piace stravolgere la storia e cambiare i disegni in corso d'opera e questo gli sceneggiatori e gli editori lo odiano. Oltre ad avere poca costanza e dedizione direi che questi grossi difetti mi escluderanno per sempre dal mondo professionale del fumetto.

Scrivo, disegno, impagino e stampo da solo i miei lavori e mi è nata una vera e propria passione per i fumetti amatoriali e le fanzine. Spero fortemente che questa sotto cultura underground possa rivivere presto una seconda epoca d'oro.

Credo che la mia passione per il disegno sia nata quando **da bambino disegnavo i videogiochi che non potevo avere**. Guardavo le copertine dietro le vetrine e i cabinati al bar, poi quando tornavo a casa disegnavo interi livelli inventati da me, andando oltre il videogioco, facendo parlare i personaggi.

Per casa, grazie a mio padre, sono sempre girate **riviste** come Lanciostory, l'Eternauta, il Grifo. Alle medie scoprii Dylan Dog e gli X-Men. Ma il primo vero pugno allo stomaco **i fumetti** me lo diedero a 14 anni quando un'amica di famiglia si dovette trasferire in Spagna e mi lasciò in custodia tre enormi scatoloni con dentro opere come Akira, Appleseed, Mondo Naif, Ghost in the Shell, Nausucaa, Alita, Il Ritorno del Cavaliere Oscuro, Sandman e tanti altri capolavori. Lì capii che i fumetti erano molto di più di uomini muscolosi e donne perfette.

Il secondo pugno allo stomaco, il più devastante e sconvolgente, arrivò a 15 anni quando un mio compagno di classe mi prestò **Video Girl Ai**. Fu come una bomba atomica. Non avevo mai letto niente del genere. Per me adolescente quel manga sembrava scritto e disegnato da Dio in persona!

Francesco Codolo

francescodolo.blogspot.it

CODOLO FRANCESCO

SPAGHETTI WOK

PRESENTA

AYUMI PRINCESS

LA PRINCIPESSA AYUMI
E' SEMPRE IN FUGA
DAI SUOI MILLE
ASPIRANTI MARITI

-FUGA DAL CASTELLO-

NEL REGNO DI AYUMI
OGGI SPLENDE IL SOLE
E TUTTI SONO SERENI

CIP

CIP!

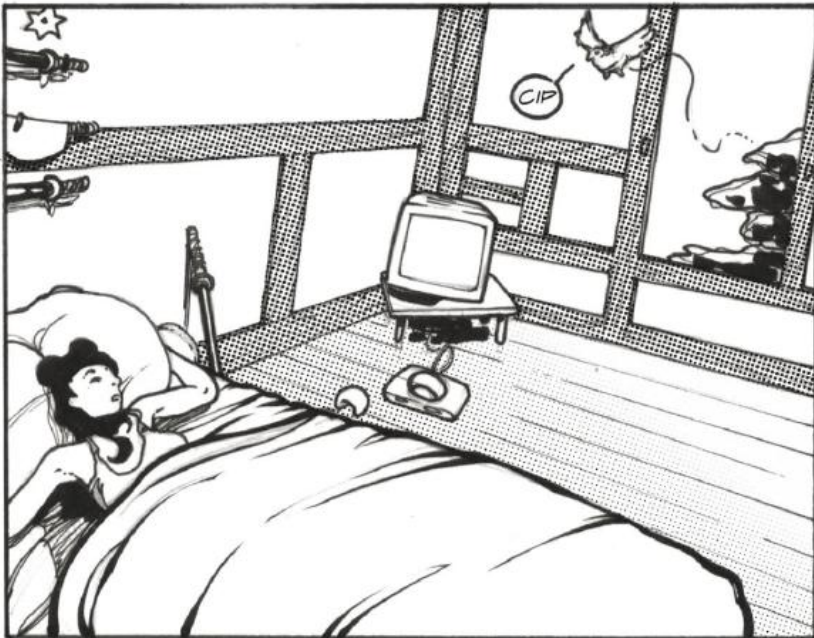
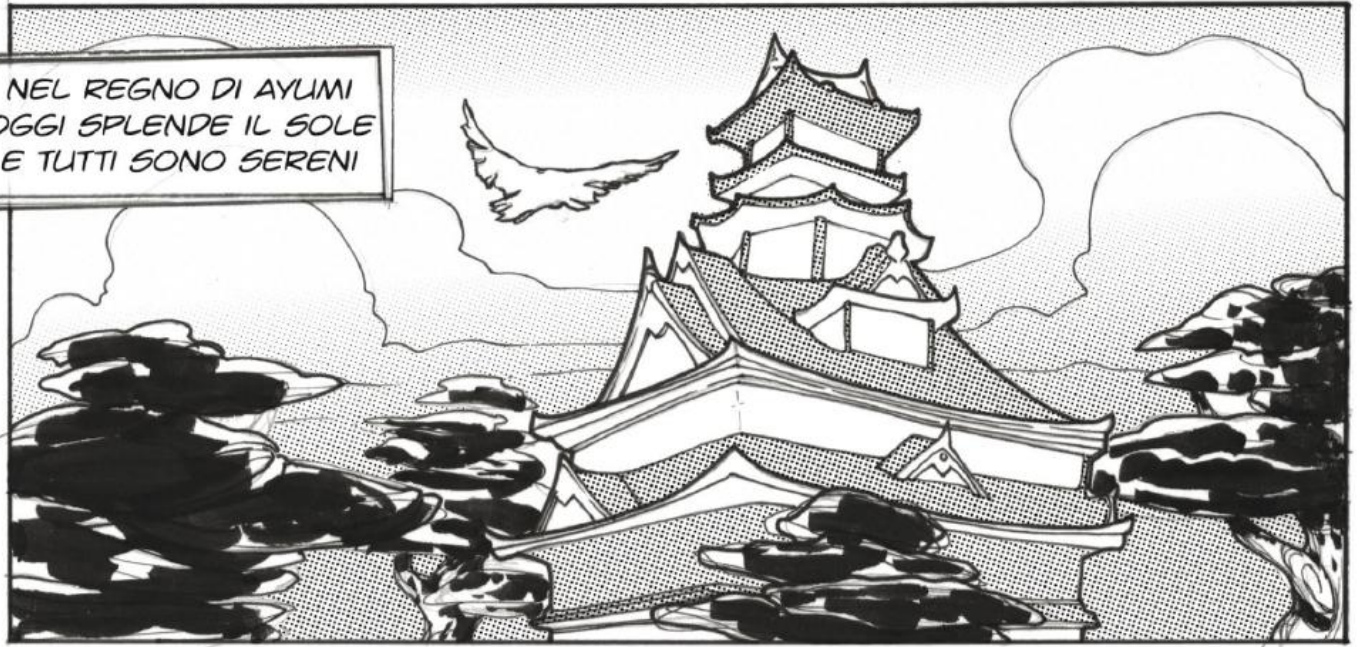
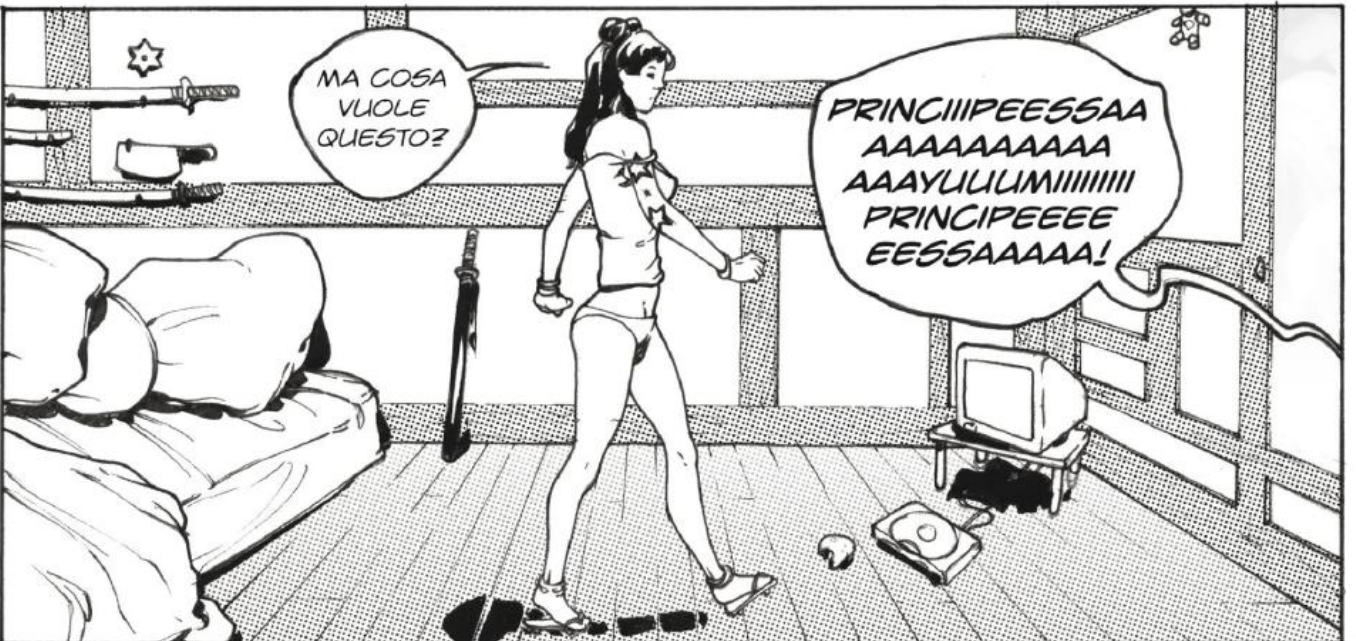
MH?!?

UH?
PORTA UN
BIGLIETTINO!!?

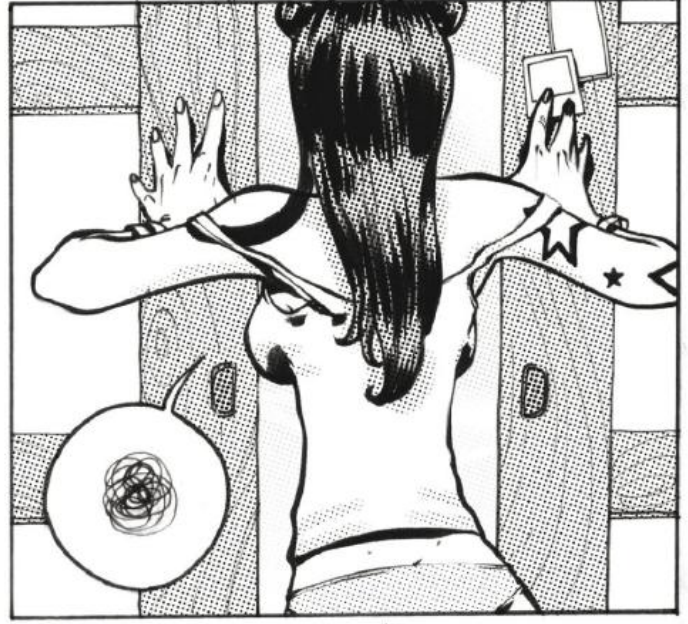
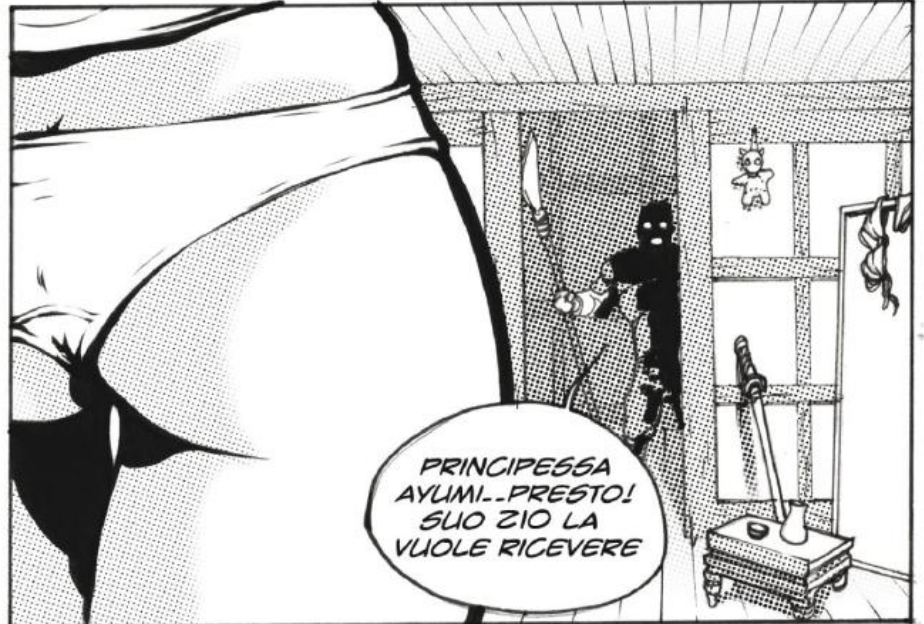
CIP?

AYUUUUUMIIIIIIIII!
PRINCIPEEESSAAAA
AYUUUUUMIIIIIIIII!!

PRINCIPEEEEESSAA
AAA!!!

MA COSA VUOLE QUESTO?
PRINCIIIPEESSAA
AAAAAAAAAA
AAAYUUUMIIIIIIII
PRINCIPEEEE
EESSAAAAA!

PRINCIPESSA AYUMI..
OGGI MI SPOSERAI!!

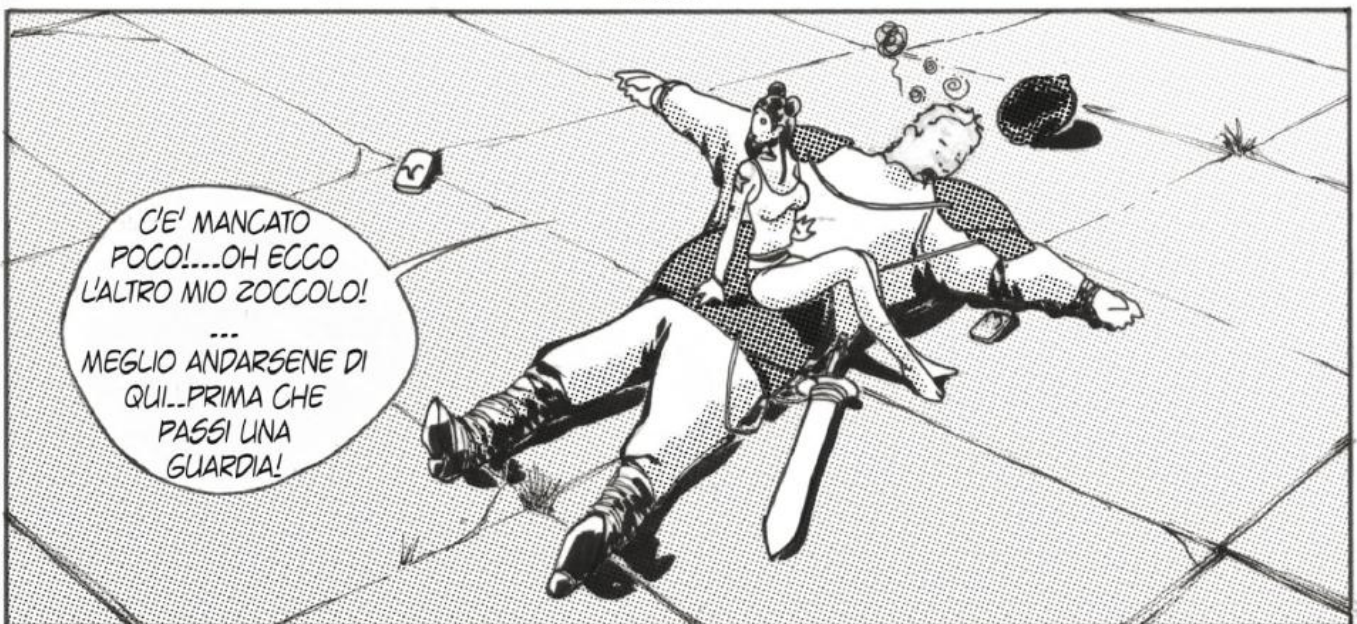
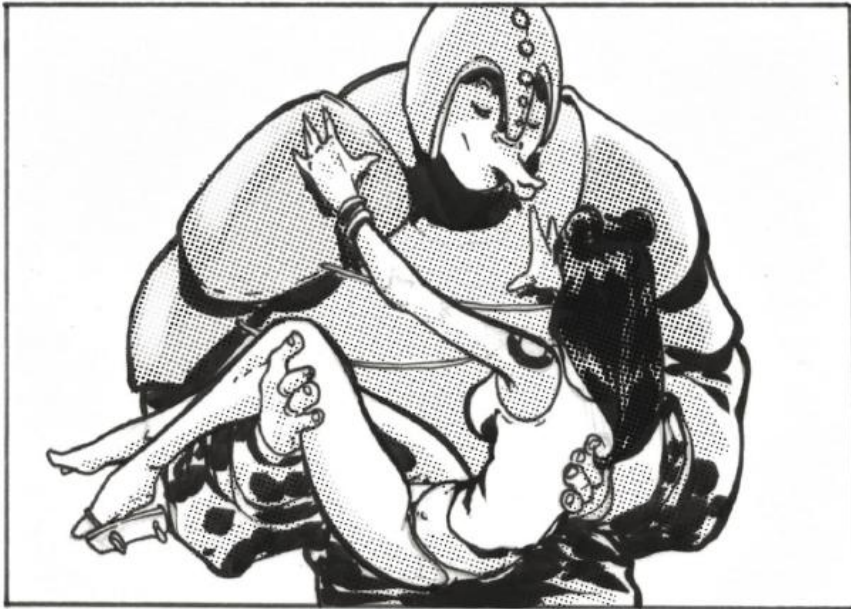
STUNK
SARAI LA MIA BELLA MOGLIETT..

SPOSATI LA MIA CIABATTA!
GORILLA!!

IO SONO AYUMI LA BELLA!! ..COME PUO' PRETENDERE QUELLO SCIMMIONE DI AVERMI IN SPOSA??!
BRRRR!!

PRINCIPESSA AYUMI..PRESTO! SUO ZIO LA VUOLE RICEVERE

OH NO,
MIO ZIO!!

DEVO FUGGIRE FIN
CHE SONO
IN TEMPO!

GOOAAAA
ROOOOO
OOOO!!

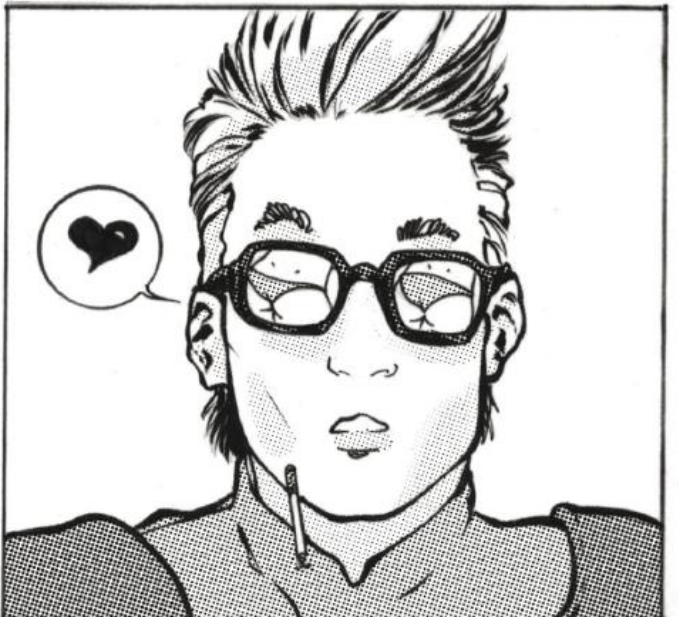
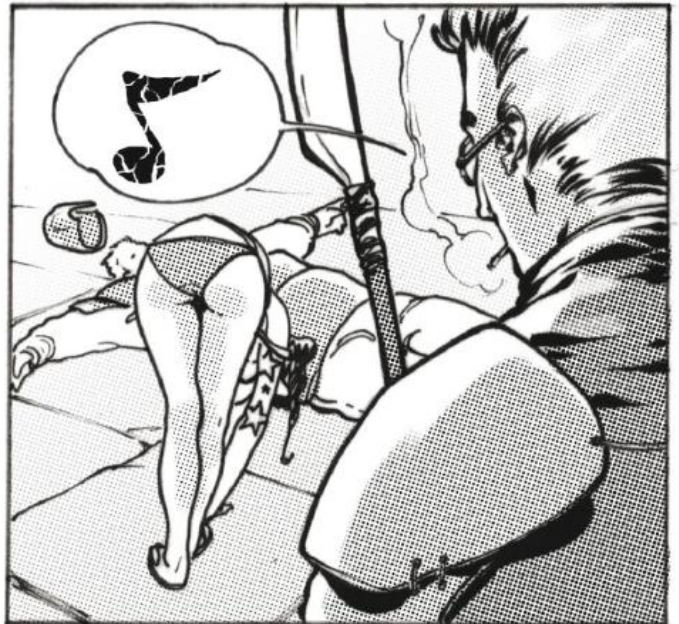
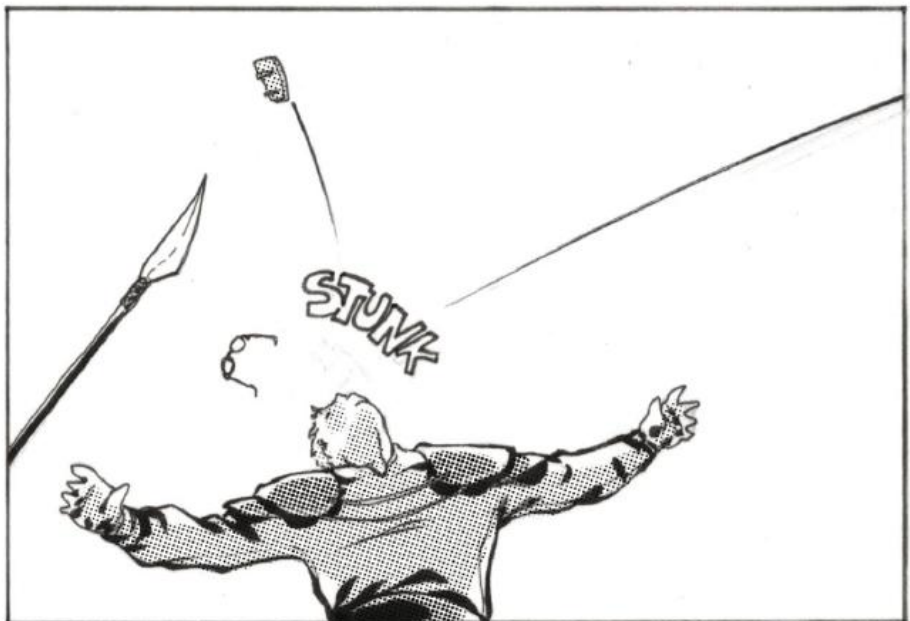
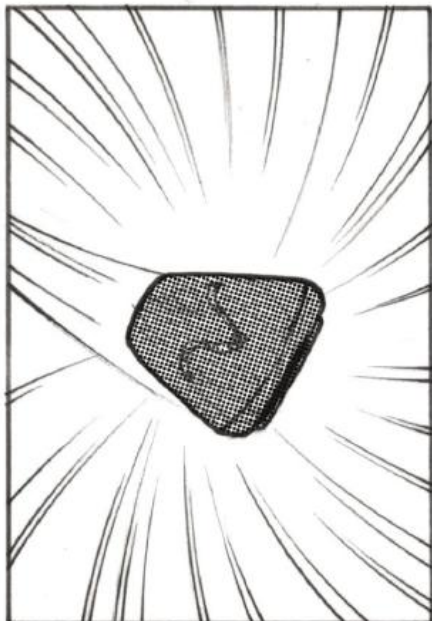
GOOARO!!
COSA FAI ANCORA LI ??!
DAI PRENDIMI!!

STUNK
C'E' MANCATO POCO!...OH ECCO L'ALTRO MIO ZOCCOLO!
...
MEGLIO ANDARSENE DI QUI..PRIMA CHE PASSI UNA GUARDIA!

GUARDIA REALE
HIROAKI!
PRONTO A SERVIRLA
PRINCIPESSA

EH EH
EH

STUNK

AYUMI CALMATI!
SEI UNA
PRINCIPESSA..
RICORDATI LE
BUONE
MANIERE!!

..E SI
VABBE'!
..MEGLIO
FILARSELA!!

POCO DOPO
SULLA CIMA DI UN
ALBERO..
NON POSSO
ANDARMENE
IN GIRO
IN MUTANDE

DOVRO'
PRENDERE
IN PRESTITO
I VESTITI A
QUALCUNO!

MMH
POVERA
VECCHIETTA
...
NON
POSSO!

NO NO LUI
NO..SE
SBAGLIO A
SORPRENDERLO
MI RIDUCE IN
POLPETTE!!

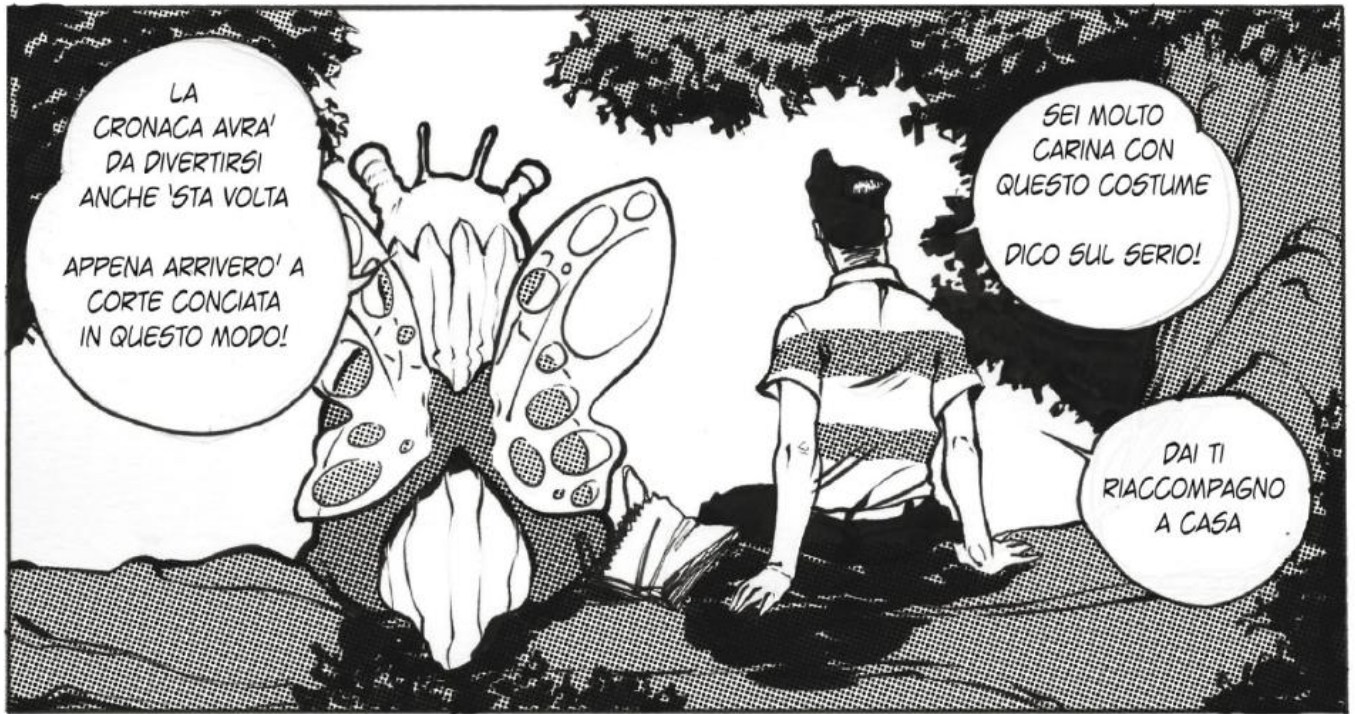
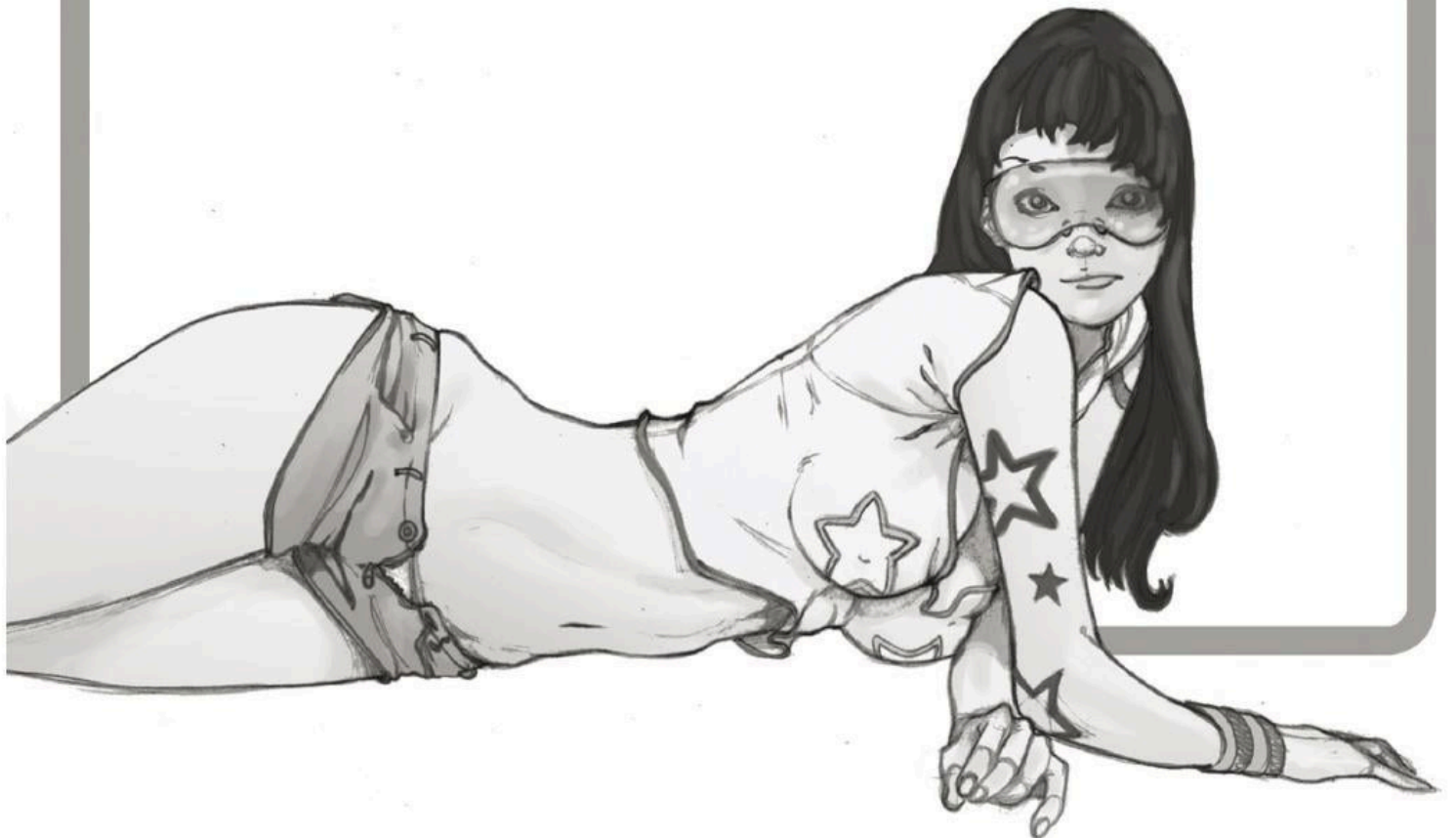
ANNI
PASSATI A
STUDIARE LE
NOBILI ARTI
NINJA..SE MI
VEDESSE IL
MIO MAESTRO
AVREBBE
VERGOGNA
DI ME

MA
SE FOSSE QUI
AVREBBE
SICURAMENTE LA
SOLUZIONE PIU'
SAGGIA PER
QUESTO
PASTICCIO

PICCOLA AYUMI
SEI FORTUNATA! IL TUO
CARO MAESTRO
E' SEMPRE VICINO
A TE!!
AAA
AAAAA
AAAAH!!

E INFATTI
ECCO QUI
LA MIA
SAGGIA
SOLUZIONE
AL TUO
PASTICCIO!

NON SO COME
FAREI SENZA
DI LEI!
MAESTRO
LEI..LEI
E' FANTA..LEI E'
...COS'E'
QUESTO?!?

UAH
AHAHUAH
AH AH!!
OH CIELO!
..DOVRESTI
VEDERTI!!
SEI ADORABILE
COL COSTUME
DI MIA
NIPOTE!!

FINE EPISODIO

Artwork by **tikitree2**: tikitree2.deviantart.com

Potrei iniziare questa recensione dalla fine: non c'è davvero niente da ascoltare qui, circolare prego.

Nessuno si aspettava un capolavoro dai **Prodigy** dopo **Invaders must Die**, ma nemmeno un album così spudoratamente derivativo come **The Day is My Enemy**, un disco approssimativo anche dal punto di vista più insospettabile, quello tecnico. **Liam Howlett** ci ha sempre abituato piuttosto bene in passato, anche se continua ad avere il fiato corto quando non si affida alla manipolazione (geniale e indiscutibile) di campionamenti ritmici. Ma qui sembra più svogliato del solito, se si esclude qualche eccezione, confezionando un disco che a tratti suona terribilmente economico nei suoni (***cheap***, direbbero gli inglesi). Sul lato artistico invece la questione è molto più complessa. Pochi dubitano che l'ex ragazzino prodigio dell'Essex abbia i numeri, ma dopo la *reunion* con i compagni **Maxim** e **Keith Flint** proprio in occasione di **Invaders Must Die**, **Howlett** è rimasto definitivamente imprigionato nello stile a cui lui stesso ha dato vita, dovendo sostanzialmente realizzare lavori in studio funzionali alla salute della macchina **Prodigy**. Forse alla fine non è neanche questa gran

condanna... Dopo quasi 25 anni di contrasti tra pulsioni artistiche ed esigenze di botteghino si è deciso di dare pieno spazio alle seconde. Amen.

Howlett ha promesso un concentrato di energia per questo disco. Almeno sotto questo punto di vista non si può dire che abbia mentito.

L'intero album in sostanza è pensato per essere **suonato dal vivo** e non stupisce che contenga brani live già noti, come *Rok-Weiler* e *Destroy*, mentre è piuttosto spiazzante constatare come questi pezzi rendano meglio sul palco che nel proprio stereo. Sicuramente l'album meno "album" dei **Prodigy**, **The Day is My Enemy** è piuttosto una generosa (come quantità di brani), enciclopedica compilation che prosegue lo schema del precedente disco ma che si dimostra stavolta incapace di trovare la quadra tra la tradizione ed il nuovo, anche a causa della scena radicalmente cambiata rispetto a sei anni fa.

Tutti i brani sono estremamente semplici e stiracchiati su poche idee ripetute all'infinito; non a caso è difficile che superino i quattro minuti. Poche le sorprese e quasi tutte relegate a meri ornamenti. Le stesse performance vocali di **Maxim** e **Keith** si disperdono tra i suoni, non risultando particolarmente necessarie né giustificate. Il cuore del disco è rappresentato dalla title track, **Wild Frontier** e **Nasty**, non a caso già singoli e intrisi di un micidiale *déjà vu*. Per ogni traccia torna in mente un corrispettivo del catalogo prodigioso, ma col tremendo retrogusto della cinica speculazione prima di un costruttivo autocitazionismo.

Scendendo nel dettaglio, lascia interdetti come **Howlett** sia ossessionato dalla soluzione ritmica di *Firestarter*, sicuramente uno dei suoi massimi capolavori, va bene, ma riproporla pedissequamente in *Rebel Radio* e parzialmente nella stessa *Nasty* assottiglia il confine tra richiamo nostalgico ed esaurimento di idee. In *Get Your Fight On* assistiamo all'esasperazione del concetto, essendo un remake di *Take me to the Hospital* dal

precedente disco. E ancora.

Continuano le partecipazioni con artisti di grido per sdoganare il sound ai più giovani. Questa volta è il turno di **Flux Pavilion**, che sale sul ring per la tamarissima *Rhythm Bomb*. Inspiegabilmente anche per questa è impossibile non pensare a *Warrior's Dance* per l'utilizzo dei sample vocali anni '90, solo con un risultato globale decisamente meno gradevole. Più interessante si rivela *Ibiza*, realizzata insieme agli **Sleaford Mods**, che aggiunge stramberie punk in linea con le (sporche) corde del gruppo, anche se, manco a farlo apposta, come sonorità sale qualche ricordo di troppo dei tempi di **Always Outnumbered, Never Outgunned**. Vabbè...

Un altro elemento fastidioso del disco è la presenza regolare dei sample etnici tanto cari a **Howlett**, ma sempre più fuori luogo, specie in *Rebel Radio* e *Medicine*. Siamo d'accordo che in questo aspetto si va molto a gusti, ma le trovo divagazioni-filler fine a se stesse quanto fastidiose, non avendole mai troppo apprezzate neanche ai tempi di **The Fat of The Land**. Un problema mio. Eppure nei solchi di questo lavoro toy rave punk meccanico-alimentare si riescono a trovare anche spiragli di luce, come la gradevole *Invisible Sun*, quasi alla ricerca di una vena pop british, *Beyond the Deathray* e la chiusura rappresentata dalla caciarona *Wall of Death*, forse gli unici esponenti che riescono a stabilire un naturale e onesto contatto con l'era di **Experience** e **Music for the Jilted Generation**.

Quei tempi però sono ormai tramontati, i **Prodigy** hanno ormai smesso di scatenare quel frizzante senso di meraviglia e preferiscono limitarsi a un intrattenimento *low cost*, suonando come la parodia di se stessi.

Peccato, anche se la cosa non impedirà alla folla sottostante di scatenarsi.

Dario Rossi

www.debaser.it/recensionidb/ID_42301/The_Prodigy_The_Days_is_My_Enemy.htm

Splatoon

Nintendo non è solo Super Mario, Zelda, Metroid, Donkey Kong, Pokémon... sì insomma, avete capito. **Nintendo** non produce sempre e soltanto gli stessi videogiochi. Ogni tanto s'inventa qualche bizzarra proprietà intellettuale, come **Splatoon**. E nel farlo cerca anche di supplire alla mancanza di particolari generi videoludici, in questo caso gli sparatutto multiplayer online a squadre.

Splatoon è il "Call of Duty di Nintendo" e possiede nel suo DNA digitale alcune caratteristiche intrinseche della casa di Kyoto: colori, spensieratezza, allegria, divertimento e salvaguardia di tutte le fasce d'età d'utenza. Non si gioca a "fare la guerra" bensì a **paintball**. Non si uccidono esseri umani, ma creature antropomorfe simili a calamari si sfidano ricoprendosi d'inchiostro colorato . Non vince o arriva primo chi ha totalizzato più uccisioni bensì coloro che sono riusciti, con l'astuzia, la fortuna o notevoli capacità di coordinazione a colorare il maggior numero di zone della mappa di gioco reclamandole per sé e la propria squadra.

Si tratta probabilmente della meccanica di gameplay più innovativa degli ultimi

Splatta che ti passa

anni in uno sparatutto competitivo poiché permette a chiunque (sottoscritto compreso) di essere un membro produttivo della squadra. Anche se ha una mira pessima, i riflessi di un bradipo oppure entrambi.

In **Splatoon** il nostro *inkling* (l'avatar-calamaro) può utilizzare svariati equipaggiamenti offensivi, ciascuno dei quali è costitutio da un'arma da fuoco principale, una secondaria e una speciale (le ultime due tipologie hanno un utilizzo limitato durante la partita). A seconda dell'arsenale cambia sensibilmente il nostro ruolo e metodo d'ingaggio.

Preferite avanzare nelle linee nemiche colpendo e lanciando gavettoni di inchiostro ad ogni cosa animata e non? Non c'è problema. Vi piace rimanere nelle retrovie spruzzando liquido colorato su zone e avversari con precisione chirurgica? È possibile fare anche questo. Adorate di gran lunga colorare perché ingaggiare il nemico non fa per voi? Esistono persino un paio di armi concepite appositamente per quello scopo.

L'infrastruttura di rete ed i server di **Splatoon** risultano parecchio robusti sebbene possa verificarsi qualche sporadica disconnessione. L'attesa nelle lobby non dura mai più di un paio di minuti (nel peggior scenario possibile) e **Nintendo** fornisce persino un semplice minigioco di tipo "mobile" per ingannare l'attesa tra una partita e la successiva. E persino la durata media di una partita non va oltre i circa tre / due minuti e mezzo.
Splatoon va giocato esclusivamente col **GamePad**. Si tratta infatti di uno dei titoli che sfruttano meglio e in maniera più estensiva le funzionalità del controller del **Wii U**. Il giroscopio ci consente di mirare con maggior precisione (sebbene sia sempre possibile affidarsi esclusivamente alle levette analoghiche) mentre il secondo schermo visualizza la colorazione in tempo reale della mappa di gioco nella sua interezza riportando persino le posizioni degli alleati (e permettendoci di raggiungerli quasi istantaneamente mediante la pressione di un dito).

Purtroppo si è limitati nella comunicazione con i compagni, relegata a sole due frasi, poiché **Nintendo** ha preferito non implementare un sistema di messagistica vocale e/o testuale, probabilmente al fine di preservare "l'innocenza" dei giocatori più giovani e/o beneducati.

Al momento di scrivere questo articolo **Splatoon** è in continua evoluzione: i continui aggiornamenti rilasciati aggiungono mappe, armi e modalità multiplayer alternative (come le partite classificate per giocatori veterani).
Il numero di **mappe** risulta tuttavia ancora limitato (circa cinque con due mappe accessibili nelle varie modalità a rotazione oraria). Considerata però la ricezione più che positiva dell'utenza ad un paio di settimane dall'uscita del gioco è facile prevedere che un tale supporto a **Splatoon** da parte di **Nintendo** continui per l'intero ciclo di vita della console.

In alternativa alla modalità principale

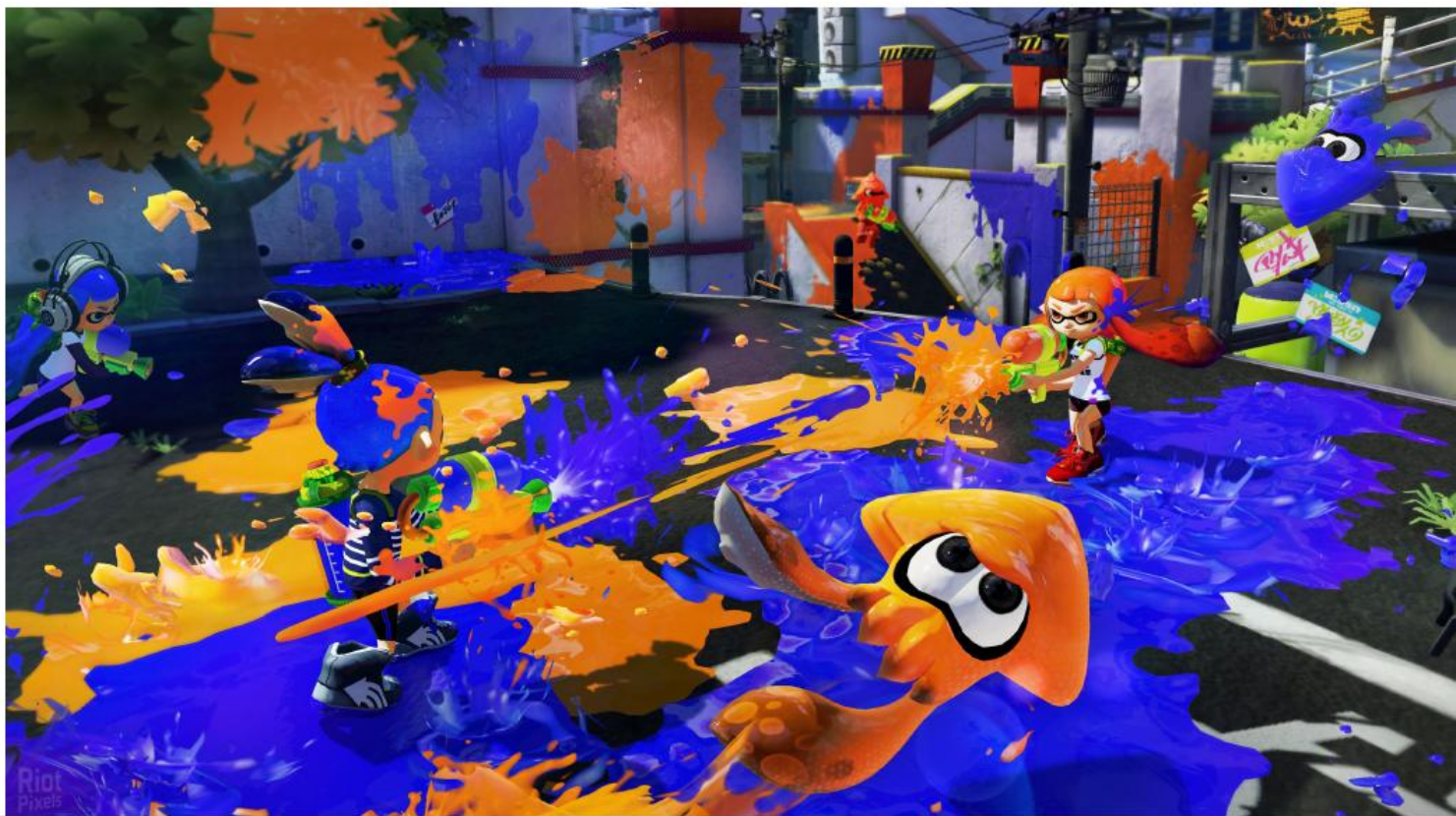
(quella **online**) **Splatoon** offre una breve ma intensa nonché interessante **campagna** in singolo costituita da 27 missioni e una serie di boss.

Si tratta in realtà di un autentico "percorso di guerra d'addestramento" propedeutico per affrontare gli scontri online. Infatti il design dei livelli, alcuni mostri, armi e persino mappe simulano alla perfezione scenari e situazioni tipiche delle battaglie a squadre. E il boss finale al termine della campagna, oltre a rappresentare uno degli esponenti più divertenti e geniali appartenenti a tale gruppo, costringe il giocatore a mettere in pratica tutto ciò che ha imparato nei livelli precedenti.

Splatoon è il titolo di **Nintendo** che al momento sfrutta meglio gli **amiibo**. Le tre statuine disponibili diventano in pratica dei DLC fisici sotto mentite spoglie poiché sbloccano una serie di sfide (basate su mappe già viste nella campagna in singolo) con armi e regole differenti, al completamento dei quali si sbloccano equipaggiamenti esclusivi e denaro da impiegare nelle battaglie online.

L'ultima modalità di gioco di **Splatoon**, un orpello ludico alquanto trascurabile, è rappresentata dalle sfide locali a due giocatori (uno munito di GamePad, l'altro di controller abbinato allo schermo del televisore) del Dojo nel quale l'obiettivo è purtroppo ridotto alla distruzione di palloncini e/o dell'avversario.

Se **Splatoon** fosse uscito due anni e mezzo fa in qualità di titolo di lancio (insieme agli **amiibo**) avrebbe di sicuro contribuito a dipingere una situazione più rosea per **Wii U**, ritagliandosi una porzione maggiore dell'ecosistema next-gen. Invece è "solo" uno dei migliori giochi sulla piazza per la console casalinga di **Nintendo**. Se non il migliore...

Giuseppe Saso
Twitter: @PeppeSaso
www.occhiodelbeholder.it

NINTENDO - SPLATOON

NINTENDO - SPLATOON

Nintendo Wii U

E così anche **Splatoon** è bellissimo e, a suo modo, ridefinisce e svecchia un genere che da anni ormai fatica a innovare e rinnovarsi.

Poi mi sovviene che l'anno scorso, ***Metacritic*** alla mano (che almeno lato "critica" serve a qualcosa, è chiaro che una persona dotata di intelligenza nella norma snobba il parere dei trolloni che si divertono a dare 0 ai giochi perchè magari perdono una partita), il top ludico era tutto di marca **Nintendo**: **Bayonetta 2**, **Super Smash Bros**, **Mario Kart 8** e (il misconosciuto) **Donkey Kong Tropical Freeze** svettavano incontrastati. E l'anno prima? **Pikmin 3**, **Mario World 3D**, il vecchio **Zelda** tirato a lucido… Ehi, ma su **Wii U** c'è un sacco di bella roba da giocare, senza bug al day one, a prezzi accessibili, graficamente eccezionale, titoli rifiniti come solo quelli nipponici sanno essere (quando sono ben fatti, ovvio) e dotati di una longevità superiore alla media!

Perchè quindi, mi chiedo, Wii U non vende?

La storia dell'hardware insegna che a volte, ottime macchine fanno una pessima fine. Il caso più eclatante resta quello del **Dreamcast**, una vera "macchina dei sogni", specie per tutti coloro che amavano un approccio ludico "arcade" e che, nei suoi (pochi) anni di vita ha potuto ostentare una softeca ricchissima di capolavori assoluti, titoli ottimi o comunque molto buoni. Eppure, tutti sanno com'è andata.

Non deve stupire quindi che anche una console valida come **Wii U** fatichi e,

La Console meravigliosa che nessuno compra...

temo, continuerà a faticare, nonostante una qualità ludica media molto superiore a quella delle altre due macchine, oramai non più next gen, presenti sul mercato.

Alla base di questo fallimento, di cui, sia chiaro, **Nintendo** resta comunque la principale responsabile, perchè se un prodotto non vende la colpa è sempre del venditore che non è riuscito a comunicare al pubblico la bontà della sua merce, ci sono, a mio parere, diversi fattori.

Il primo e più evidente è l'oramai conclamata volontà degli acquirenti di farsi prendere per il culo senza battere ciglio. Siamo andati abbondantemente oltre la deriva pavloviana ed entrati ufficialmente nel magico mondo degli Ultracorpi, popolato da persone prive di spirito critico ed incapaci di premiare la correttezza e la qualità.

Marketing fasullo, downgrade grafici, giochi acquistati ma inutilizzabili al day one... Solo elencando il campionario di indegne storture offerte dall'industry attuale potrei arrivare a cinquantamila battute. Faccio molta fatica ad associare anche ad una sola di esse **Nintendo**. Sicuramente la casa di Kyoto ha enormi margini di miglioramento sotto molti punti di vista, ma nelle sue colpe vedo, appunto, colpe e non dolo. Altrove invece...

Sul piano prettamente ludico i due mantra che si rimproverano sempre alle console **Nintendo** sono "il mancato supporto delle terze parti", che però a ben vedere perdura da oltre un

decennio visto che di fatto solo il **Super Famicom** ha ricevuto un sostegno totale da parte dell'industry, e "la mancata copertura di molti generi ludici" che, se pur vera, è (ad oggi) parimenti riferibile anche alle altre console (se io volessi giocare a uno "strategico" come Pikmin o a un platform 3D su Xbox One e PS4 che mi piglio?). A **Nintendo** si rimprovera spesso di proporre sempre gli stessi personaggi, ma, dati alla mano, è una delle software house con il maggior numero di nuove IP realizzate negli ultimi anni, considerando il parco titoli home e portatile.

Un grosso problema deriva dal fatto che il **Giappone** pare essere passato di moda e con esso un certo approccio al videogioco. Abbiamo spesso trattato il tema della decadenza del mercato nipponico sotto il profilo "sistemico" e sotto quello dell'inaridimento creativo.

Un altro elemento che a mio avviso non va sottovalutato è il radicale cambiamento di gusti relativo proprio

al "quid" ludico, per cui oggi a titoli i cui parametri base sono oggettivamente perfetti (onestà del gioco nei confronti del giocatore, bilanciamento della curva di difficoltà, rilevamento collisioni, pattern, replay value) se ne preferiscono altri (narrazione pseudo cinematografica, taglio "adulto", fascino esperienziale) che col videogioco "duro e puro" hanno ben poco a che fare.

La stragrande maggioranza delle persone insomma preferisce girare a vuoto per lande più o meno popolate per portare a termine missioni sempre uguali a sé stesse ma supportate da una "sceneggiatura" o osservare interminabili cut-scene piuttosto che affinare la propria tecnica per completare il quadro/mondo/schema o migliorare il proprio punteggio. D'altra parte, che storie raccontano i titoli **WiiU**? Ecco, appunto.

Il peggior fallimento di **Nintendo** è ascrivibile alla sua comunicazione. In un mondo in cui la forma vale più della

sostanza (la base del successo di **Wii**, a ben vedere) **Nintendo** ha peccato, paradossalmente, offrendo solo la seconda e non la prima: la ciccia ludica non basta più, oggi, anzi, è quasi accessoria. E poi c'è il *mood*, l'atteggiamento, il modo di porsi oggi, in un mondo cinico e baro.

Questo a ben vedere è un difetto storico della casa di Kyoto, troppo rigida nelle sue posizioni e legata ad un pubblico oramai quasi inesistente. **Sega** se n'era già accorta vent'anni fa, ai tempi della Console War a 16 bit, ma non era stata capace di affondare il colpo decisivo, cosa riuscita poi a **Sony**.

Certo, la capacità di **Nintendo** di riuscire ancora a capitalizzare la sua, uhm, bambocciosità (vedi il successo degli **Amiibo**) è encomiabile, ma oramai non basta più.

Dobbiamo aspettarci l'ennesima dipartita (che, diciamolo, annienterebbe

il mondo del videogioco in quanto tale, tipo meteorite coi dinosauri)?

Il prossimo **E3** sarà fondamentale nella storia di **Nintendo**: sappiamo che non verranno trattati né il tema mobile, né l'NX, ma si parlerà solo di giochi che, a questo punto, dovranno essere ottimi e abbondanti per permettere a **Wii U** una fine-vita almeno dignitosa.

Un calo di prezzo potrebbe certamente aiutare, ma la sensazione è che l'insuccesso di **Wii U** sia, in primo luogo, una sconfitta per il Videogioco in quanto tale e per i suoi veri appassionati che, si direbbe, diminuiscono inesorabilmente di anno in anno.

Dovevamo restare una nicchia, ecco cosa.

Andrea Chirichelli
www.playersmagazine.it

DOPPIAGGIO CINEMA E TV

Spaccare il velo del Doppiaggio: per le Versioni Originali

Siete **Italiani**, avete vissuto in Italia tutta la vostra vita. Siete **cinefili**: guardate moltissimi film, vi considerate degli esperti. Avete un debole per qualche autore in particolare, ad esempio **Woody Allen** o **Stanley Kubrick**. Avete visto tutti i loro film, conoscete i dialoghi a memoria. In italiano. Al cinema, in televisione; anche dopo l'avvento del **DVD**, non vi siete abituati ai sottotitoli, e vi piace il doppiaggio italiano, il migliore del mondo.

Se vi riconoscete in questo ritratto, magari con qualche modifica, ho una notizia per voi: **non avete mai visto un film di Woody Allen o di Stanley Kubrick, o di chiunque sia il vostro regista preferito.**

In Italia il **doppiaggio**, retaggio del fascismo e del nostro analfabetismo dominante nella prima metà del secolo scorso, ha una tradizione molto forte, ed è utilizzato praticamente in ogni adattamento di produzioni straniere, dai documentari alle serie televisive.

Gli adattamenti sono spesso ottimi; a volte, nei casi in cui adattare è praticamente impossibile (i **Monthy Python**, o i film di **Austin Powers**), le versioni nostrane propongono versioni radicalmente diverse da quelle originali, interi dialoghi vengono reinventati per il nostro pubblico. Ma anche quando i doppiatori cercano di essere il più possibile fedeli ai dialoghi che traducono, tutte le opere doppiate sono molto diverse da quelle originali. La nostra abitudine al doppiaggio ci ha tolto molto.

La **recitazione** è una componente centrale di qualunque film. Il ritmo del linguaggio, la scelta delle parole, i riferimenti culturali danno forma alla narrativa, e sono parte integrante della visione di tutti coloro che sono stati coinvolti nel progetto. Ci sono eccezioni: **Sergio Leone** non capiva bene l'Inglese, ma lo usava nei suoi film. Per un regista "visivo" questo approccio può funzionare, per altri, come Allen o

Scorsese o Lumet, questo non conta. Sentire le voci originali, e possibilmente capire quello che dicono, è l'unico modo per vedere un film così come inteso da coloro che l'hanno creato.

Guardare una versione doppiata è un **compromesso**, e a volte, come nel caso di *To Rome With Love* di Woody Allen o *Miracolo a Sant'Anna* di Spike Lee, è il modo migliore per rovinare il film. Se si ama il cinema, fare lo sforzo di seguire le versioni originali è fondamentale. Nonostante questo, in Italia le possibilità per fare questo sono poche, e poco viene fatto per combattere questo problema, anche perché per molti non lo è affatto. "Grazie" ad alcuni miti da sfatare:

1) Il doppiaggio italiano è il migliore del mondo.

Questa affermazione, molto comune tra i cinefili italiani, è molto difficile da comprovare o smentire. Esistono analisi comparate del doppiaggio in diversi paesi? Quanti di coloro convinti di questo fatto hanno davvero gli strumenti per capire quanto sia preciso?

La verità è che ci abituiamo ad un linguaggio con grande facilità, e per molti di noi sentire film in italiano è semplicemente l'unica realtà a cui siamo abituati. Non è raro sentire dire che alcuni attori siano "meglio" doppiati che in originale (esempi classici: **Stallone** e **Schwarzenegger**).

In effetti i doppiatori hanno tutti voci da "attori", suonano bene, sono impostate e precise, e quando uno è ai livelli di un **Giancarlo Giannini**, l'effetto è spesso straordinario. Ma una volta abituati a questo stile, l'impatto con la recitazione vera, quella in cui gli attori usano la loro voce a prescindere da quanto sia fragile o poco seducente (come nel caso di **De Niro** o **Pacino**) può essere traumatico.

Il doppiaggio disabitua a uno stile di recitazione più naturalistico ed emotivo. Disabitua al vero cinema. Lo stato della recitazione in Italia, non esattamente esaltante, sembra fare i conti con questa disabitudine, vittima di un paradosso dove le produzioni estere sembrano venire da un'Italia più pulita, in cui tutti parlano una versione idealizzata della nostra lingua.

E c'è anche un altro problema: se un tempo la scuola del doppiaggio nel nostro paese aveva gli strumenti per produrre prestazioni di un certo livello, i **budget** odierni, molto più ridotti, hanno radicalmente diminuito la qualità media.

Un attore, per prepararsi ad un ruolo, impiega spesso mesi a diretto contatto con gli autori del film e i suoi colleghi. Un doppiatore ha spesso solo qualche settimana a sua disposizione. Anche se fosse un genio, non ha nessun modo di offrire una prestazione anche lontanamente paragonabile a quella originale.

2) Leggere i sottotitoli impedisce di godere dell'aspetto visivo dei film.

I **sottotitoli** sono usati nella maggior parte dei paesi del mondo per permettere la fruizione della grande maggioranza delle produzioni straniere, con l'eccezione dei film per bambini. Questo non impedisce a nessuno di godersi nessun film. Leggere i sottotitoli richiede un periodo di apprendimento, ma dopo pochissimo tempo seguirli diventa molto facile. E nel caso dell'**inglese**, idioma piuttosto semplice e comune, la lingua principale nel cinema internazionale, non ci vuole molto per cominciare a capire anche senza sottotitoli. La pratica di guardare film e serie TV con sottotitoli è una lezione di lingua gratuita, efficace e divertente. Chiunque abbia girato il mondo avrà notato quanto la competenza linguistica della popolazione (in particolare dei più giovani) sia legata alla quantità di tempo a cui si viene esposti ad una lingua straniera. In questo senso, è difficile non pensare che la mancanza di esposizione alle versioni originali di film e serie TV abbia instupidito il paese.

Gli **italiani all'estero** sono conosciuti per la loro difficoltà non tanto nel parlare un'altra lingua, ma di accettare che esistono altre lingue. Vedere un gruppo di italiani tentare di fare un'ordine in un bar di un altro paese è un'esperienza inquietante: molti sembrano convinti che parlando molto lentamente in italiano riusciranno a farsi capire. Forse, se avessero sentito **George Clooney** parlare in inglese, si sarebbero posti con maggior forza il problema di comunicare in un altro modo. Come succede in gran parte degli altri paesi europei e non. Ed è un forte segnale della civilizzazione di un popolo.

Questo non è un attacco ai doppiatori. Il doppiaggio esiste in tutto il mondo, è fondamentale per l'animazione, per la televisione, per la programmazione per gli anziani e i più piccoli. Oggi, grazie alla sempre maggiore importanza dei videogiochi e alla maggiore diffusione degli audiolibri, le possibilità di lavoro per i doppiatori continuano a crescere. Negli **Stati Uniti**, un paese con

pochissimi adattamenti rispetto al nostro, i doppiatori sono importantissimi, tanto da avere documentari dedicati a loro.

Il problema italiano non è il doppiaggio quanto la difficoltà nel reperire versioni originali, in particolare al cinema. A Roma, città enorme, ci sono pochissime sale che propongono film in versione originale. La situazione non migliora quasi da nessuna parte nel nostro paese, mentre in molte capitali europee la scelta è decisamente più ampia.

Chiedere ad esercenti e rappresentanti dello stato di agire per migliorare le situazioni non è particolarmente utile. La situazione è grave, e il livello di disabitudine della nostra popolazione rispetto al doppiaggio è tale da rendere la programmazione in lingua originale **antieconomica** e ben poco popolare.

Ma l'iniziativa personale può aiutare ad abituare piccoli gruppi ad esplorare il mondo. In varie città italiane sono nati circoli di appassionati che organizzano proiezioni di film in lingua originale, in piccoli cinema.

Una delle mie scene preferite di un film con **Woody Allen** è in *Provaci Ancora Sam*. Il personaggio di Allen è fuori con una ragazza, e decide di entrare in un bar poco raccomandabile. Un gruppo di motociclisti enormi lo prende di mira, e uno di loro prende il suo bicchiere e lo rovescia sul tavolo. Allen, nervosissimo, commenta: *"Oh guarda, ha inventato la grandine!"*. Quando ho visto per la prima volta il film in versione originale, sono rimasto sorpreso dallo scoprire che quella battuta era assente. Era stata **inventata** dai doppiatori italiani.

Ma al di là di quel momento, prova del genio di molti dei nostri professionisti del doppiaggio, mi sono reso conto che per quanto adorassi *Provaci Ancora Sam*, non l'avevo mai visto. Ora so che è ancora meglio di quello che conoscevo.

Non ho mai avuto l'esperienza opposta.

Emilio Bellu
www.emiliobellu.com

JAMES STEWART
KIM NOVAK
IN ALFRED HITCHCOCK'S
MASTERPIECE

'VERTIGO'

VERTIGO

Durante un inseguimento sui tetti di San Francisco, il detective **John Ferguson** (**James Stewart**), detto **Scottie**, scivola e resta appeso ad una grondaia. In quel momento, guardando in basso verso la strada, è vittima di un attacco di **vertigine**. Il suo collega interrompe l'inseguimento e gli tende la mano nel tentativo di aiutarlo, ma perde l'equilibrio e precipita andando incontro alla morte. Dopo l'incidente e avendo preso coscienza della propria **acrofobia**, Ferguson decide di dimettersi dalla polizia e di prendere del tempo per se stesso.

Un giorno viene contattato da **Gavin Elster** (**Tom Helmore**), un suo vecchio compagno d'università, che grazie al matrimonio è divenuto un ricco costruttore navale. Questi chiede a Ferguson di pedinare sua moglie **Madeleine** (**Kim Novak**), perché è convinto che lei sia vittima della possessione spiritica da parte di una sua antenata di nome **Carlotta Valdès**, morta suicida all'età di ventisei anni. Ferguson, in un primo momento riluttante, accetta l'incarico soltanto dopo aver visto Madeleine insieme a Gavin nel ristorante Ernie's. Dopo aver salvato Madeleine da un tentativo di **suicidio** nella baia del Golden Gate, Scottie incomincia a frequentare la donna convincendosi che quanto afferma Gavin Elster potrebbe essere vero e che, anche se non dovesse trattarsi di un fenomeno di possessione spiritica, la donna è comunque ossessionata dalla storia di Carlotta Valdès e potrebbe ripeterne il tragico gesto. Scottie si innamora di Madeleine, che lo ricambia, ma il loro destino

sembra essere già stato scritto.

Liberamente tratto dal romanzo *"D'entre les morts"* (1954) degli scrittori francesi **Pierre Louis Boileau** e **Thomas Narcejac** (pseudonimo di **Pierre Ayraud**), "**Vertigo**" (1958, uscito in Italia col mediocre titolo "**La Donna che Visse Due Volte**") è il quinto e ultimo film della cosiddetta "Serie privata" di **Alfred Hitchcock**. Questa serie si compone di cinque titoli i cui diritti furono riacquistati da Hitchcock, che li lasciò come parte della propria eredità alla figlia. Le altre pellicole sono "**Nodo alla gola**" ("**Rope**", 1948), "**La finestra sul cortile**" ("**Rear Window**", 1954), "**La congiura degli innocenti**" ("**The Trouble with Harry**", 1955) e "**L'uomo che sapeva troppo**" ("**The Man who Knew Too Much**", 1956), tutte interpretate da **James Stewart** ad eccezione de "**La congiura degli innocenti**".

Per questa ragione le cinque pellicole in questione sono rimaste fuori mercato per quasi trent'anni, prima di essere rimesse in distribuzione da Patricia, la figlia del Maestro, dopo la morte del padre avvenuta il 29 aprile 1980.

Con "Vertigo" Alfred Hitchcock firma forse la sua opera più tragica e pessimista e, al contempo, uno dei suoi film più sperimentali e visionari.

Come racconta Samuel Taylor, un vecchio adagio di Hollywood afferma che per scrivere un film bisognerebbe seguire sempre questo semplice schema predefinito ed infallibile: *un ragazzo incontra una ragazza, il ragazzo perde la ragazza, il ragazzo riesce a riavere la ragazza*. In un certo senso si potrebbe dire che questo sia il filo conduttore della storia raccontata in "**Vertigo**", ma definirlo riduttivo sarebbe davvero troppo poco. Andiamo con ordine, dunque, per comprendere la genesi di quest'opera prima di analizzarla.

Come ogni altra storia anche questa trae origine da un'idea che diventa un soggetto. In questo caso il punto di partenza è il citato libro *"D'entre les morts"*, ma questo si limita a essere un canovaccio che poi è stato rielaborato e ricamato, trasformandosi in un arazzo di rara bellezza.

Hitchcock voleva trasportare la storia narrata nel romanzo nella San Francisco di quegli anni, sfrondandola completamente di tutti i riferimenti alla Seconda Guerra Mondiale e agli anni Quaranta in generale. Egli, inoltre, non era interessato a focalizzare la propria attenzione e quindi l'attenzione del pubblico sul mistero che permea l'intreccio narrativo e che sarà svelato poco dopo la metà del film. Il suo intento era quello di confondere il reale e l'irreale, il concreto e l'illusorio, e di sviscerare il profilo psicologico dei suoi personaggi. Egli non aveva dimostrato così tanto interesse al fattore psicologico dai tempi di "**Spellbound**" ("**Io ti salverò**", 1945).

Il primo autore che si occupò di trasformare il soggetto in sceneggiatura fu **Maxwell Anderson**, che già si era occupato della sceneggiatura de "**Il Ladro**" ("**The Wrong Man**", 1956), ma

il suo lavoro non piacque al produttore **Herbert Coleman** che, dopo averlo sottoposto anche a Hitchcock, lo rifiutò. Il lavoro passò nelle ottime mani di **Alec Coppel**, ma anche il suo lavoro, che fornì la struttura portante del film, non fu reputato del tutto soddisfacente. Così il testimone fu passato a **Samuel Taylor** che scrisse la stesura definitiva dell'opera. Taylor si incontrava tutti i giorni con Hitchcock per capire che cosa egli volesse, dopodiché scriveva secondo la propria professionalità e secondo la propria fantasia le scene di cui avevano discusso.

Perché è importante tutto questo? Per il semplice fatto che Hitchcock era un artista completo, ma anche una persona che conosceva il mestiere molto più di tanti altri acclamati registi. Egli aveva la consapevolezza, infatti, che la sceneggiatura è fondamentalmente il film stesso. Nel corso della sua carriera, raramente si permise di modificare una sceneggiatura durante le riprese, poiché si trattava di una pratica senza senso. Le modifiche dovevano essere fatte a monte. Quando Hitchcock lesse la stesura definitiva di "**Vertigo**" disse a **Samuel Taylor**: *"Il film è finito"*, anche se naturalmente le riprese non erano ancora incominciate.

Da questo punto in poi si avvisa chi ancora non avesse visto il film, che nel corso dell'analisi che segue si sveleranno tutti i suoi principali colpi di scena, incluso il finale.

"**Vertigo**" ha una trama che contiene un'eterogeneità sorprendente di elementi e di generi. Si passa dal poliziesco al mistery con venature di paranormale fino ad arrivare al dramma tragico, ma in realtà è più semplicemente una storia d'amore e di ossessione pervasa dal senso d'inadeguatezza e dal complesso di colpa sotto l'ombra minacciosa e costante della morte.

Il senso di vertigine, così come l'ossessione e la perdita di equilibrio tanto fisico quanto mentale, sono già perfettamente simboleggiati dalle spirali degli affascinanti titoli di testa disegnati da **Saul Bass** e che rendono omaggio a **Marcel Duchamp** e al suo cortometraggio intitolato *"Anémic cinéma"* del 1926.

John Ferguson è un personaggio costruito con scrupolosa attenzione e presenta un insieme di caratteristiche proprie dei vari personaggi dei precedenti film diretti da Hitchcock. Egli è vittima di una patologia invalidante che sta alla base dell'intero intreccio narrativo, non differentemente dal Jeffries protagonista di "**La finestra sul cortile**" e come questi è uno scapolo impenitente. Cova dentro di sé un profondo senso di colpa come il John Ballantyne (Gregory Peck) di "**Spellbound**". A causa della propria patologia diventa lo strumento inconsapevole di un disegno criminale, l'innocente che resta incolpevolmente invischiato in una storia più grande di lui.

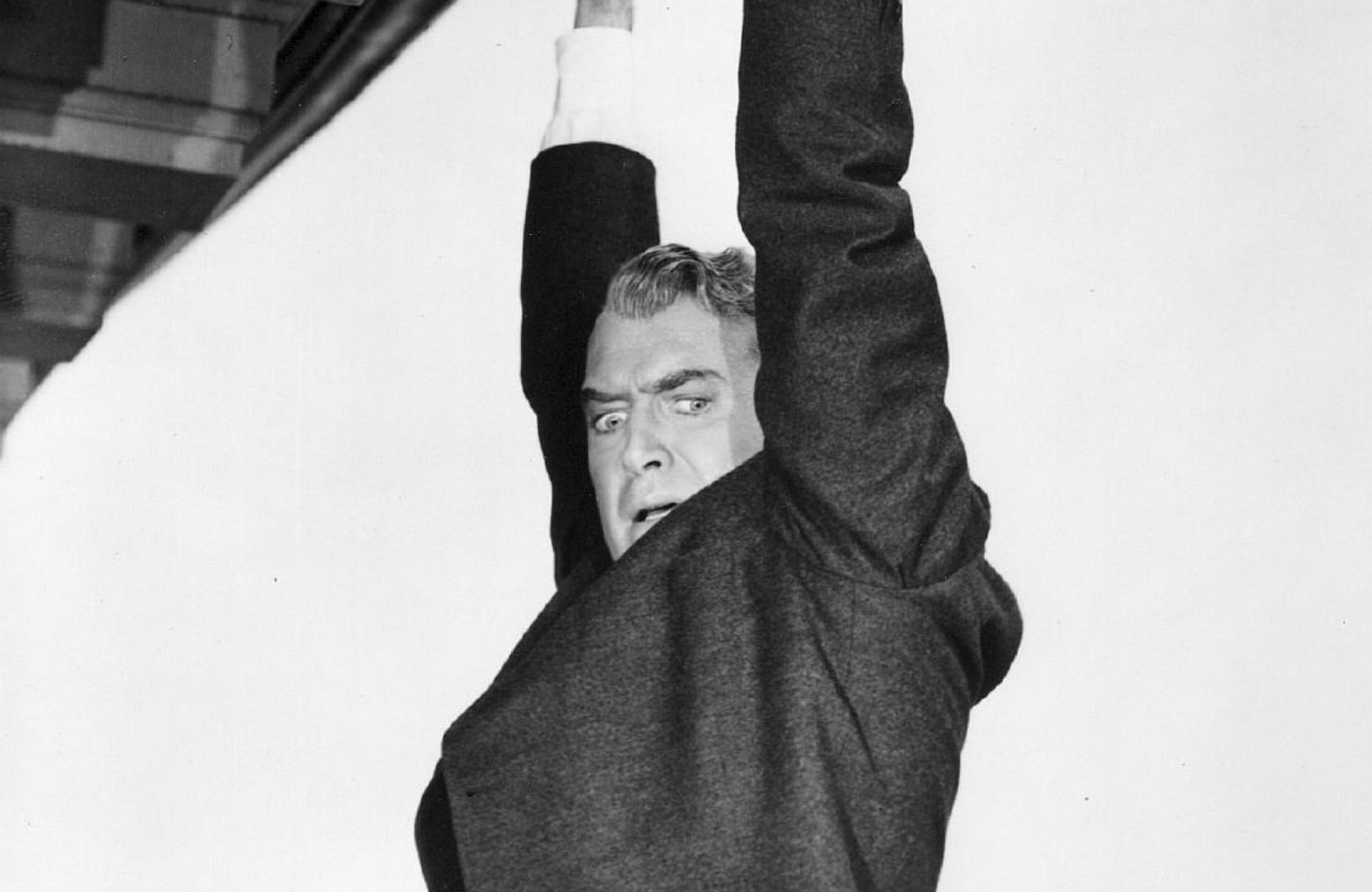
Di questo genere di personaggi la filmografia del Maestro è piena. E come

sempre accade nei film di Hitchcock niente è lasciato al caso, niente è gratuito, tutto è funzionale alla storia narrata.

In "**Vertigo**" la causa della patologia del protagonista è mostrata al pubblico fin dalla prima scena. In questo memorabile e virtuoso inseguimento sui tetti che incomincia con il dettaglio di una mano che afferra il piolo di una scala antincendio, il regista ci mostra già una delle numerose innovazioni visive di questa sua opera. Si tratta dell'effetto vertigine che è stato creato, come oggi più o meno tutti sanno, su suggerimento del direttore della fotografia **Robert Burks** contrapponendo il movimento del carrello della macchina da presa a quello dello zoom. Ora se questo effetto è suggestivo durante l'inseguimento sui tetti, diventa magnifico durante l'inseguimento sulle scale del campanile. Per realizzare quest'ultimo, fu ricreato un modello ridotto della tromba delle scale che all'epoca costò moltissimo. Per quel che concerne invece l'effetto del poliziotto che cade dal tetto, esso fu creato attraverso una sovrapposizione di immagini. Si consideri che il tutto è stato girato in **studio**: la strada è finta e i palazzi sono disegnati, infatti si può notare che i soccorritori del poliziotto camminano equidistanti dagli spigoli dei palazzi.

La scelta di aprire il film con quella scena è evidente: senza tale episodio non accadrebbe niente di quel che segue. Inoltre, a Hitchcock non interessa svolgere un'indagine psicologica sullo sviluppo e successiva rimozione dell'acrofobia di Ferguson, bensì gli interessa delineare nei dettagli il personaggio per poi indagare la sua evoluzione psicologica ed emozionale, oltre che la sua alterata percezione della realtà. Questo incipit presenta anche il vantaggio di far partire il film con un'impennata che cattura immediatamente l'attenzione dello spettatore.

Dopo questo momento si passa alla presentazione del personaggio di **Midge** (**Barbara Bel Geddes**), innamorata di John senza essere corrisposta ella è relegata nel ruolo dell'amica.

Originariamente questo personaggio non esisteva ed il film era imperniato esclusivamente sul dualismo John-Madeleine. Fu Samuel Taylor a voler introdurre questo personaggio con una duplice finalità: Midge è il testimone di ciò che Scottie vive e soprattutto costituisce il suo solo appiglio con la realtà. E questo è fondamentale poiché Scottie, durante l'evolversi della vicenda, è avviluppato in un vortice emozionale che gli causa un progressivo distacco dalla realtà fino all'emblematica caduta nella catatonia. In un modo o nell'altro, visivamente e narrativamente si assiste a molteplici

tipi e gradi di precipitazioni, siano esse fisiche, emotive o psicologiche. La vertigine del titolo è sempre in agguato ed è un vortice travolgente in cui è facile perdersi.

Midge porta gli occhiali, un trucco leggero, è semplice, senza fascino, scarsamente avvenente e senza nessun alone di mistero. Nonostante abbia la passione per il disegno e per la pittura, lavora in un grande magazzino. È una donna concreta, pratica, completamente reale. In altre parole è l'antitesi di **Madeleine** di cui è giunto il momento di parlare.

Il personaggio di Madeleine è presentato in modo sontuoso. Hitchcock ha sempre dedicato la massima attenzione all'entrata in scena delle sue protagoniste. La più famosa, fino a quel momento era stata quella di **Grace Kelly** ne "**La finestra sul cortile**", ma l'entrata in scena di **Kim Novak** non ha niente da invidiarle e, anzi, l'ha superata.

Ferguson si trova al bancone del bar del ristorante Ernie's, dove Gavin Elster gli aveva detto che avrebbe portato a cena la moglie allo scopo di fargliela vedere. Si noti bene: non allo scopo di fargliela conoscere, ma semplicemente vedere, come quando si mostra una mercanzia.

E già qui allo spettatore più attento non sarà sfuggita l'evidente anomalia, malgrado la maschera narrativa della necessità di non presentare i due personaggi al fine di facilitare il lavoro di pedinamento ad opera di Ferguson.

Ferguson nota la coppia seduta a un tavolo, ma la macchina da presa (**mdp**) si guarda bene dal mostrare al pubblico il volto di Madeleine. Essa si muove in piano sequenza partendo dal bancone dove è seduto Scottie, attraversa la sala da pranzo dove si trova la coppia, e si avvicina al loro tavolo mostrando chiaramente il volto di Gavin, ma esclusivamente la sensualissima schiena della sua compagna. L'inquadratura non si restringe mai oltre i limiti del campo medio anche quando è modificata la soggettiva e si vede la coppia che si alza dal tavolo. In antitesi a questa scelta ci sono i controcampi di James Stewart inquadrato a mezzo busto e poi in primo piano, a suggerire che gli altri movimenti della mdp siano il suo sguardo che si muove all'interno del ristorante cercando la coppia. Quando finalmente Kim Novak si volta è lei ad avanzare verso la mdp fino a regalare a Scottie e allo spettatore un bellissimo primo piano giocato però in sottrazione attraverso il gioco dell'inquadratura del profilo, finalizzata ad evidenziare il fatto che ella non posa mai lo sguardo su Ferguson
Questa è la principale distinzione fra la citata entrata in scena di Grace Kelly che, baciando James Stewart, sembra

baciare il pubblico e quella di Kim Novak che, invece, è immediatamente avvolta da un alone di eterea intangibilità e di una bellezza sfuggente e misteriosa.

In questa scena è fondamentale l'uso dei **colori**, voluti da Hitchcock e realizzati dallo scenografo **Henry Bumstead**.

Ci si trova in un ristorante con le pareti ricoperte di una seta rossa su cui spicca in magnifico contrasto l'abito verde e nero indossato da Madeleine. Quando il suo volto è in primo piano la luce cambia: il fondo rosso si rischiara amalgamandosi col biondo dei capelli e risaltando con il verde del vestito appena visibile intorno al collo. Quasi che un'areola luminosa coronasse la testa di Madeleine.

I colori sono quelli tipici della **pittura rinascimentale** (si pensi alle opere di Leonardo da Vinci e di Tiziano) in cui la Madonna era rappresentata sempre con una veste rossa sopra un abito verde. Ma se in quelle opere la simbologia di riferimento era quella della sacralità del rosso e della fertilità del verde, qui ci troviamo di fronte ad una simbologia differente. Il significato adottato da Hitchcock è da ricercarsi più nella psicologia che nella cabala, anche se poi queste due simbologie non siano così distanti. Il rosso è prima di tutto il colore delle pulsioni di vita. È la passione e il desiderio, ma anche il peccato, l'ossessione, la colpa. Il verde è invece un qualcosa di più freddo, etereo, più che resistente è persistente e immutabile, è la verità e l'amarezza. Questi due colori dominano il film nella sua interezza. Il terzo colore, che gioca ovviamente in sottrazione, è il nero che rappresenta la morte.

L'attrazione che investe Ferguson passa attraverso gli occhi, più che all'amore essa è legata all'**erotismo**. Ferguson frequenta Madeleine per poco tempo e durante quegli incontri parlano di Carlotta Valdès, della paura di morire, di un'ossessione per un passato tragico che in realtà non appartiene a nessuno dei due, ma che sembra riflettersi nel presente.

Sono il mistero e la sensualità di Madeleine ad accendere il desiderio di Ferguson, che è vittima inconsapevole di una menzogna organizzata da Gavin e ben giostrata da **Judy**. Tuttavia il rapporto umano che nasce fra i due personaggi è assai forte. Non si deve dimenticare che Scottie crede di aver salvato Madeleine da un tentativo di suicidio. Si è preso cura di lei, l'ha spogliata, asciugata e messa a letto. In lui è scattato un meccanismo di protezione nei suoi confronti e il desiderio di salvarla da Carlotta Valdès e da un tragico destino che sembra essere già stato scritto.

Tutto questo naturalmente sarà frustrato dall'incapacità di Scottie di proteggere la donna amata a causa della propria patologia. Ed è così che il trauma iniziale causato dalla morte del collega che ha cercato di aiutare Scottie, esplode con la perdita di Madeleine scatenando così il suo senso di colpa in tutta la sua pienezza.

Questo senso di colpa e la frustrazione

derivante dalla sua manifesta impotenza precipitano il protagonista in una spirale da incubo che incomincia con l'insonnia e termina con la perdita di contatto con la realtà.

Ferguson in realtà è innamorato di una donna che non esiste e che non è mai esistita. Si è innamorato del personaggio interpretato da Judy a suo uso e consumo per mettere in scena la tragedia architettata da Gavin. Tutti quegli attributi che affascinano e seducono Scottie, sono un artificio e non hanno niente di reale. In tal senso è fondamentale la scena in cui Scottie si reca a casa di Midge e vede la copia da lei dipinta del ritratto di Carlotta Valdès, col volto di Midge. In quel momento Scottie affronta il proprio senso di realtà, rappresentato da Midge, e ne resta sconfitto. La scena direttamente concatenata a questa è quella nella clinica psichiatrica durante la quale Ferguson, resta seduto ed impassibile (come abbiamo detto è in stato catatonico) durante l'intera visita di Midge. Il messaggio è chiaro: John rifiuta la realtà e resta intrappolato nella propria fantasia. Si noti anche che la sublime sequenza dell'incubo che segna il passaggio di Scottie alla follia, descrive sempre un precipitare vertiginoso, cadendo nella tomba di Carlotta o percorrendo un tunnel infinito o ancora precipitando già dal campanile da cui si sarebbe uccisa Madeleine.

Quest'ultima scena del sogno indica una sorta di identificazione fra Ferguson e Madeleine e suggerisce il fatto che egli, avendo perduto lei, perde se stesso. In tutta questa sequenza l'impatto visivo è magnifico, specie tenuto conto dei mezzi dell'epoca, e gli effetti cromatici sono potentissimi. Si passa da un alternanza di blu e viola che illuminano il volto di James Stewart, al verde del bouquet di fiori che si dissolve su uno sfondo nero, fino al rosso. Anche qui, comunque, i colori dominanti restano il rosso e il verde che straziano la mente di Scottie.

La scena della clinica è l'ultima in cui compare Midge, per il semplice fatto che con essa il personaggio ha esaurito il proprio ruolo. Scottie esce dalla clinica e il suo contatto con la realtà è stato ristabilito. Ma questa non è una salvezza né una cura. Da quel momento in poi Scottie scivola in una nuova spirale, quella dell'**ossessione**. Egli incomincia a tornare in tutti quei posti dove è stato con Madeleine e in più occasioni crede di vederla, restando poi frustrato dalla triste realtà dell'inganno delle apparenze.

In questo senso sono molto efficaci sia la scena della donna che ha comprato la macchina appartenuta a Madeleine, sia quella all'interno del ristorante Ernie's, che è stata girata quasi nello stesso modo dell'entrata in scena di Kim Novak, ma senza Kim Novak.

Durante il suo malinconico peregrinare, Scottie si imbatte in Judy, che assomiglia moltissimo a Madeleine, nonostante sia palese la differenza di estrazione sociale. Judy è una donna reale e concreta, ma al tempo stesso fa rivivere in Scottie l'immagine di Madeleine.

Ed è a questo punto che Hitchcock decide già di rivelare al pubblico quello che è veramente accaduto, in modo che l'attenzione dello spettatore si concentri non sull'enigma da svelare, ma sulle ripercussioni psicologiche e morali che i fatti narrati in precedenza hanno sui due protagonisti.

E qui si deve fare un'ulteriore precisazione. Hitchcock, poco prima della distribuzione del film, ebbe un ripensamento sulla scena del flashback in cui è rivelato quello che è davvero avvenuto in cima al campanile della missione di San Giovanni Battista, così chiese che quella scena fosse eliminata nella pellicola per la proiezione in anteprima alla stampa. Il risultato fu disastroso. La critica arrivò a definirlo il peggior film del Maestro. Questo convinse Hitchcock, mentre Coleman ne era già convinto e infatti aveva protestato quando il regista pretese l'eliminazione della scena, a reintrodurre il flashback, riscattando notevolmente le sorti del film, che comunque all'epoca non riscosse il consenso che invece avrebbe meritato.

Da questo momento in poi il film cambia sotto gli occhi dello spettatore e diventa un vero e proprio **capolavoro**.

La dialettica sadomasochista che si instaura fra Scottie e Judy è struggente, poetica e tragica. Ci troviamo di fronte a due persone che si sono amate e che a loro modo si amano, ma sono incapaci di liberarsi dal peso del loro passato, così come, nel gioco ideato da Gavin, Madeleine era incapace di liberarsi dal fantasma di Carlotta.

Scottie non ha mai amato né Madeleine né Judy, ma soltanto la proiezione dei propri sentimenti che ha investito quella porzione fisica di carne e sangue, costituita dal corpo di Judy che ha interpretato a turno ruoli differenti.

Judy, invece, si è innamorata di Scottie. Un amore logorato anche dal senso di colpa per il crimine commesso e dalla consapevolezza della manipolazione di cui l'uomo è stato vittima. Judy, come Midge, subisce la frustrazione dell'amore non corrisposto. Potremmo dire che il personaggio di Midge è assorbito da quello di Judy che è al contempo la realtà e il sogno, il concreto e l'intangibile, il passato ed il presente. Judy è anche maggiormente frustrata perché sa di essere l'oggetto del desiderio di Scottie, ma sa di non essere amata per chi è veramente. Sa che lui la desidera per come lei appare e non per

la donna che realmente è. Il suo desiderio di essere amata la conduce all'annichilimento del proprio io, lasciandosi trasformare da Scottie secondo le sue fantasie. È così che Judy si trasforma nel fantasma di Madeleine, così come prima Madeleine si trasformava nel fantasma di Carlotta. **È di una bellezza incommensurabile la scena in cui Judy esce dal bagno vestita e acconciata come Madeleine.** La stanza è illuminata dalla luce verde dell'insegna dell'Hotel che filtra dalla finestra. Judy è avvolta da quella luce verde, che la trasforma in un'immagine ultraterrena, fredda e spettrale.

La sessualità e l'erotismo sono sempre presenti durante tutto il film. A volte sono rappresentati ironicamente, come attraverso il reggiseno senza spallucce che si trova in casa di Midge, altre volte per sottrazione come durante la scena che segue il recupero di Madeleine dalle acque della Baia. Ma il vero erotismo si manifesta proprio durante l'intera trasformazione che Scottie impone a Judy.

Il desiderio ossessivo dell'uomo verso la donna è palpabile e culmina nella sopraccitata scena nella camera di Judy con la luce verde. Quando la trasformazione è compiuta, Scottie finalmente si crede capace di amare la donna che ha fra le braccia e così la bacia appassionatamente e, mentre la mdp ruota intorno ai due protagonisti, quella stanza si trasforma nella stalla della Missione di San Giovanni Battista, il luogo del l'ultimo bacio fra Scottie e Madeleine, prima che lei morisse, ma anche il simbolo di un amore non consumato, che invece trova il proprio coronamento in quella camera.

Infatti, dalla scena immediatamente seguente, Judy è radiosa, chiama Scottie "amore", e i due finalmente hanno quella intimità propria degli amanti. Se poteva apparire triste tutto il calvario subito da Judy durante la sua trasformazione, la sua gioia di quell'istante è ancora più tragica, poiché ella si accontenta di essere amata al posto di una donna che non esiste.

A questo si aggiunge che il passato è sempre in agguato e si manifesta attraverso un ciondolo. Quel ciondolo che era appartenuto a Carlotta Valdès e che ha ossessionato Scottie durante tutto il suo decorso clinico.

"C'è ancora un'ultima cosa che devo fare e poi sarò libero dal passato".

Queste sono le parole di Ferguson mentre guida la macchina, conducendo Judy all'incontro con i propri peccati. Scottie è appunto vittima del passato e così riporta Judy, chiamandola Madeleine, sul luogo del loro ultimo incontro: la pensione di San Giovanni Battista, dove la obbligherà a rivivere quel tragico giorno in cui Madeleine è morta. Questa volta Scottie riesce a vincere il senso di vertigine e non solo raggiunge la cima del campanile, ma trascina Judy con sé. Si pensi alla potenza visiva del dettaglio dei piedi della ragazza trascinati sopra i gradini della scala del campanile.

Anche la scena finale ha una potenza simbolica magniloquente. I colori domanti sono il blu e il nero. Judy è messa faccia a faccia con la propria coscienza e con il crimine di cui si è resa complice. Ed è così che quando un'immagine lugubre e tetra come il senso di colpa emerge dalla botola che porta in cima al campanile, ella indietreggia spaventata e precipita sul tetto sottostante. Solo allora Scottie può sporgersi dal cornicione del campanile e guardare in basso senza essere colto dalla vertigine. L'ossessione è terminata, il passato ha inglobato il presente, la spirale si è chiusa in un cerchio e Scottie resta vittima del fato e di se stesso, in bilico sull'orlo di un precipizio che ormai non lo spaventa più, perché egli ormai è già precipitato. A coronare questa immagine tragica e struggente ci sono il fondo nero dell'apertura del campanile e il suono funereo della campana.

"Un ragazzo incontra una ragazza, la perde, la ritrova e la perde nuovamente".

"**Vertigo**" è un film di dualismi dominato dalla tematica del **doppio**. Madeleine è il doppio di Carlotta. Judy è il doppio di Madeleine. Hitchcock esalta tutto ciò con la propria regia, che come sempre parla attraverso le immagini, rinunciando in più occasioni all'abbandonarsi ai dialoghi dei personaggi. Madeleine fin dalla sua entrata in scena è inquadrata insieme alla propria immagine riflessa nello specchio (mentre esce con Gavin dal ristorante di Ernie's) e gli specchi si susseguono e aumentano durante l'evoluzione narrativa della vicenda, fino alla tragica scena della presa di coscienza di Scottie alla vista del medaglione al collo di Judy.

Tutto il film affronta la tematica del caso e dell'eterno ritorno. Tutti i luoghi ritornano una seconda volta, ma sotto una luce differente. Lo stesso vale per le persone e per il ripetersi dei fatti e degli eventi. La caducità umana è un destino già scritto che si contrappone alla longevità delle sequoie del parco in cui Scottie e Madeleine si innamorano restando travolti dalle loro passioni così come una zattera dalle onde del mare (infatti non è un caso il mare in burrasca sullo sfondo del loro bacio).

In questo vortice si mescolano anche la paura di perdere quel che si ama, l'impossibilità di sfuggire alle proprie colpe e di redimersi dal passato.
La memoria, il ricordo del passato, è un fantasma che s'impossessa del presente e lo perseguita fino ad ottenere il suo annientamento.

Come abbiamo già avuto modo di chiarire, la regia di Hitchcock non è solo impeccabile, ma è anche virtuosa e visionaria. A quanto già detto si deve aggiungere che durante le sequenze in cui Ferguson segue Madeleine, specie in quella durante la quale lei si getta nella Baia, sono sempre stati utilizzati i cosiddetti "filtri nebbia" per dare all'immagine e per trasmettere al pubblico il senso d'irrealtà.

Per quanto riguarda gli interni, sono stati tutti ricostruiti nei teatri di posa e le scene animate che si notano al di là delle finestre sono proiettate. Hitchcock amava girare nei teatri di posa facendo ricostruire gli ambienti. Il lavoro era anche piuttosto dispendioso, poiché egli fu uno dei primi registi che desiderava riprendere anche i soffitti delle stanze in cui si svolgeva l'azione.

Una scena memorabile, veloce ed eloquente, è quella che segue il suicidio/omicidio di Madeleine. Il tetto della Missione è ripreso dall'alto in campo lungo e, mentre da un lato si notano i soccorritori con una scala a pioli che vanno a recuperare il corpo della vittima, dall'altra si vede Scottie che scappa dall'uscita in basso. In mezzo si erge il campanile (mai esistito nella realtà e disegnato per ovvia necessità scenica e narrativa).
Un altro contributo fondamentale all'efficacia di questa pellicola è dato dalle sapienti **musiche** di **Bernard Herrmann**, che accompagnano le immagini rendendo il ritmo narrativo incalzante e compatto.

Le interpretazioni degli attori sono tutte di ottimo livello, ma in questa sede preme citare l'eccellente comparsa di **Henry Jones** che interpreta l'odiosissimo magistrato che presiede l'udienza di accertamento del suicidio di Madeleine. La sua interpretazione è perfetta e in pochi minuti crea un personaggio difficile da dimenticare.

Prima di concludere è doveroso fare due precisazioni. La prima e più importante riguarda l'edizione italiana in cui nella traduzione dei dialoghi è stato commesso un errore madornale. Judy afferma che Gavin aveva già ucciso Madeleine, strangolandola, e che quindi ne ha lasciato precipitare il cadavere. Nella versione in lingua originale non si parla di strangolamento, che avrebbe effettivamente dovuto suscitare dei dubbi sul suicidio della donna, bensì Judy afferma che Gavin aveva spezzato il collo della moglie. Questo è ovviamente un trauma perfettamente compatibile con la precipitazione. La seconda precisazione riguarda il finale. Originariamente era stato girato un finale più lungo, ma didascalico e brutto, tanto che Hitchcock non lo fece mai montare. Questo si svolgeva nell'appartamento di Midge, dove lei e Scottie apprendevano alla radio della condanna di Gavin per l'omicidio della moglie. Inutile dire che è stato un bene che questo finale non sia mai stato aggiunto allo splendido finale di "**Vertigo**", che lo rende uno dei più grandi capolavori della storia del cinema.

Oggi questa pellicola è stata completamente rivalutata e collocata fra i capolavori come le spettava. Infatti, nell'ultima edizione della lista dei cento migliori film americani di tutti i tempi redatta dall'*American Film Institute* "**Vertigo**" occupa la nona posizione. Per tutti coloro che a tutt'oggi si rifiutano di riconoscere l'immenso valore artistico e cinematografico di questo **capolavoro**, possiamo soltanto dedicare le parole della suora che suona la campana alla fine del film: ***"God, have mercy!"***

Carlo Baldacci Carli
www.carlobaldaccicarli.it

PIETREVIVE

Sono solo sassi. **Pietre** abbandonate lungo i campi, i fossi, sulle spiagge o vicino ai letti di fiume. Le osservo, le raccolgo, le rigiro tra le mani e le studio. **Mi piace l'idea di trasformare un materiale così semplice e ordinario in qualcosa di bello e unico.**

Vivo a **Cesenatico**, un paese di mare dove i sassi non ci sono e quindi viaggio e a volte vado lontano. La ricerca del sasso è una vera caccia al tesoro, molto emozionante, perchè non sai mai cosa troverai. Ogni sasso è **unico**, una scultura naturale, levigata dall'acqua e dal vento. Io parto sempre con la speranza di trovare quello speciale, quello che ha un'anima, quello che lo vedi e dici: *"È un gufo, un elefante, un'aquila!"*. Sono i sassi più belli, perchè ti parlano subito. Poi ci sono gli altri, quelli che non si rivelano e restano indecifrabili a lungo. Li lascio in un angolo del mio giardino e aspetto, finchè l'idea non nasce.

Quando torno a casa col mio bottino di pietre, le lavo e le metto sopra un tavolo. Osservo e studio le loro forme.

È il momento creativo: decido cosa diventeranno e immagino il disegno che animerà la pietra. Il procedimento si sviluppa nel disegno a matita sul sasso che successivamente dipingo con colori acrilici.
Nelle pietre scopro la forza della natura e l'incanto dell'infanzia. È un gioco di fantasia indovinare in ogni forma la loro identità e trasformarle in ciò che "vogliono" essere.

Ho iniziato a dipingere sui sassi nel 1996. Allora vivevo in Africa, a **Nairobi** e un manuale sfogliato per caso è stato la scintilla che ha acceso la mia passione. Ho continuato dipingendo sassi di ogni tipo e dimensione, scoprendo nuove forme e nuovi soggetti, con la grande soddisfazione di ricevere apprezzamenti e riconoscimenti per i miei lavori.

Benvenuti nel mio mondo di pietra

Nel 2008 sono entrata a far parte come autrice del **Creativity Portal**, sito americano di arti creative, pubblicando per loro quattro progetti inediti.
Nello stesso anno **Word Catalyst Magazine** mi ha intervistato dedicandomi la pagina di *Artista del mese*.

Ho esposto i miei sassi in una mostra a Palazzo Ordelaffi di **Bertinoro**, sulle colline romagnole, nell'agosto 2008 e a **Cesenatico**, la mia città, nella mostra personale *'I Sassi che miagolano ed altre meraviglie'* nell'aprile 2013.
La vigilia di Natale 2013 ho partecipato alla trasmissione televisiva **Geo&Geo**, su invito della conduttrice **Sveva Sagramola**. In TV ho portato i sassi natalizi e i miei presepi, un'idea (quella dei presepi di pietra) che continuo ad arricchire con nuovi elementi e che incontra il favore di tanti collezionisti.
Qualche anno fa, su richiesta, un mio presepe è stato esposto a **Gubbio**, nella Basilica di San Francesco, durante il periodo natalizio.

Tra i miei soggetti c'è di tutto: animali (gatti, cani, gufi...), favole che ho provato ad illustrare e gli oggetti che mi capita di intravedere nelle strane forme dei sassi, come per esempio una sveglia o una scarpa, dipinta qualche tempo fa.

Ricevo quotidianamente molte richieste.
Tanti desiderano il ritratto su pietra della propria amata bestiola: un gattino che non c'è più o un cagnolino molto amato. Ho fatto il ritratto su richiesta persino ad un pappagallo!

Occasionalmente partecipo a qualche fiera di settore, per esempio il *Festival dei gufi*, unico in Italia, ma perlopiù i miei contatti sono su internet.

Ernestina Gallina
www.pietrevive.it
www.facebook.com/pietrevive.ernestina

Carmen Consoli

Carmen Consoli è tornata.

In questi anni, facendo un pò come fanno i pescatori, Carmen ha messo le reti al sole. Le ha ripulite, le ha fatte riposare e ha fatto loro assaporare la luce del sole. Parallelamente il maggese della terra, della sua terra, le ha permesso di elaborare emozioni e di condividerle con il suo nuovo album.

Carmen Consoli ha unito nei suoi testi, mare e terra, mente e anima. Dove gli eventi incontrollati del mare vengono accolti e accuditi dalla terra. Dove, a volte, un pensiero diventa il luogo dell'anima in cui rimanere pur non volendo stare.

L'abitudine di tornare non è una mera cronaca del quotidiano. Carmen non è una cronista. Carmen è la voce di una fotografia, di tante fotografie. La sua, a differenza della cronaca, coglie le sfumature che riescono a toccare parti inespresse di ciasciuno.

Carmen é il **Lars Von Trier** della musica.

L'abitudine di tornare

La sua presa diretta ad occhio nudo sul mondo le ha consentito di scrivere testi straordinari, di inenararrabile delicatezza pura ed emozionante.

I testi e la loro sequenza nell'album rappresentano il cammino di un occhio vigile ed attento, ma anche di una profonda aspirazione verso la pace e la serenità. Non a caso l'album si chiude con una meravigliosa ninna nanna dove si intravede un posto dove poter sognare, riposare e ripulirsi.

Carmen Consoli usa le parole, in questo album, per emozionare. Consapevole che solo emozionando si può creare empatia ed ascolto su temi difficili e crudi senza dimenticare che tutti abbiamo bisogno di una piccola isola dove poter cantare anche noi stessi.

Eva

www.debaser.it/recensionidb/ID_41978/carmen_consoli_Carmen_Consoli__22Labitudine_di_tornare_22.htm

DEEP ZONE
Project
DEEP ZONE
Project

I **Deep Zone Project** sono un gruppo musicale bulgaro pop/dance, fondato nel 2000 da DJ Dian Solo, JuraTone e Rosko. Hanno rappresentato la **Bulgaria** nell'Eurovision Song Contest con il brano "DJ, Take Me Away". Ad oggi la band ha pubblicato cinque album e ha scalato le classifiche nazionali ed europee con singoli di successo, ricevendo numerosi riconoscimenti internazionali. **Deep Zone Project** è inoltre una delle band più innovative d'Europa per via degli incredibili spettacoli dal vivo che sa mettere in scena. I membri attuali del **Deep Zone Project** sono Nelina (Vocal), Dian Solo (DJ) e JuraTone (Chitarre).

I **Deep Zone Project** hanno dichiarato: *"Ci auguriamo che la gente apprezzi la nostra musica e che, mentre balla ed ascolta i nostri pezzi, provi la sensazione che qualcosa di meraviglioso stia accadendo. Crediamo nei miracoli e siamo convinti che il meglio debba ancora venire!"*.

Gustatevi il video *"Neka Silata e s nas"*, dedicato a **Star Wars** e presto disponibile in inglese: *https://youtu.be/SKYDAEb1MjI*

LORIS GONFIOTTI PHOTOGRAPHER

Loris Gonfiotti è un fotografo italiano, intuitivo e creativo. Da sempre appassionato di musica, inizia la sua carriera artistica come DJ negli anni '90. Esperto di computer grafica e audio/video editing, sviluppa ben presto una forte passione per la fotografia e per la bellezza. Nel 2007 decide di passare dalla teoria alla pratica, diventando **fotografo professionista.** Oggi vive in Toscana, in uno splendido scenario naturale, fonte di continua ispirazione creativa.

Nelle tre pagine seguenti è possibile ammirare la bellissima modella **Irina Monastirscaia**, immortalata dagli scatti di Loris.

Potete visionare tutte le opere di **Loris Gonfiotti** sul suo sito ufficiale:
www.lorisgonfiotti.com
Potete contattarlo via e-mail a:
info@lorisgonfiotti.com

Grazie!!!

Grazie ad Andrea Maderna per le recensioni di Mad Max e The Fall.

Grazie a Simone Tagliaferri per l'articolo su Internet.

Grazie a Nicolas Barbarisi per la recensione di Bloodborne.

Grazie ad Antonio Fucito per l'opinione su The Witcher 3.

Grazie a Francesco Codolo per i suoi fumetti e disegni.

Grazie a Dario Rossi per la recensione del CD dei Prodigy.

Grazie a Giuseppe Saso per la recensione di Splatoon.

Grazie ad Andrea Chirichelli per l'articolo su Nintendo Wii U.

Grazie ad Emilio Bellu per l'articolo sul doppiaggio.

Grazie a Carlo Baldacci Carli per la recensione di Vertigo.

Grazie ad Ernestina Gallina per la concessione delle sue fotografie.

Grazie ad Eva per la recensione del CD di Carmen Consoli.

Grazie a Deep Zone Project per la concessione delle immagini.

Grazie a Loris Gonfiotti per la concessione delle sue fotografie.

Grazie a coloro che scaricheranno, leggeranno e condivideranno la rivista!
Shiny Magazine non avrebbe motivo di esistere senza di voi!

Luca Tenneriello

Shiny Magazine Editor in Chief